Svet IGARA 14

CENA 10 DINARA



PC i Amiga:

Ripper
ATF
Leading Lap
Terra Nova
Conquest Of The New World
Charlie J Cool
Star Trek: Deep Space Nine
Warcraft 2 PUD Levels
Hillsea Lido
Fantasy General
Wing Nuts

Sega, Sony i SNES:

Total NBA '96
Donkey Kong Country 2
Alien Trilogy
Taz Mania
VR Troopers
Destruction Derby
Garfield

YU ISSN 0352-5031
9 770352 503009

150 DEN, 300 SIT, 6.80 DEM
56 ATS, 6.80 CHF, 35 SEK


COMPUTER system
011/ 627-875
011/ 631-383
Poslovni centar "UŠĆE", 18 sprat, kanc. 454
SOFTWARE
Multimedija
Cd Rom 4x, 6x
Sound blaster
Zvučnici 150 W
2000
odabranih igara
Sport
Ratne
Društvene
Strateške
Logičke
3D grafika
Pucačke
Arkadne
Kviz
Simulacije
2000
sistemi
jezici
Dtp
Matematika
Elektronika
Medicina


SEGA MIX
GAME MIX 9
SPORT MIX
STRATEGY MIX
CD NASLOVI
DUKE NUKEM 3D
DESCENT 2
FAST ATTACK
ARCADE AMERICA
EXTREME GAMES
S.SOCCER 2
INDY CAR 2
NBA JAM
SCREAMER
VIRTUAL POOL...
PANZER GENERAL 2
WARCRAFT 2
ALLIED GENERAL
COMMAND&CONQUER...
DUKE NUKEM 3D
CIVILISATION 2
DESCENT 2
CYBERIA 2
RAYMAN....
WIN95 PACK
ANIMATION PACK
GRAFIKA-DTP PACK
CAD PACK
HARDWARE
36 meseci garancije!!!
gram
computers

Biće, biće

Pripremio Dragan KOSOVAC





Star Trek: Klingon



U najnovijoj *Star Trek* igri dobijate šansu da rešite zaveru u samom vrhu klingonskog Velikog saveta Nalazite se u telu mladog Klingonca pred kojim je provera ratničkih sposobnosti Na svečanosti, među brojnim okupljenim ratnicima pojavio se i Gauron (Gowron), predsedavajući u Velikom savetu Ali, pri raspakivanju poklona pronađen je Hunter killer, mala sonda programirana da ubije lično Gaurona No, atentat ne uspeva jer se vaš otac u poslednjem trenutku bacio pred sondu Odatle počinje vaša pustolovina – osvetiti smrt oca i razotkriti zaveru unutar klingonskog carstva

Igra bi se mogla opisati kao interaktivna epizoda „Star Treka". Na određenim mestima u igri možete pomoću miša da razgovarate sa ličnostima, koristite predmete ili potegnete oružje Nakon svake akcije je drugačija filmska sekvenca Izdavač „Viacom New Media" uz igru prilaže i knjigu o klingonskoj kulturi i kasetu za učenje klingonskog jezika, ali ništa od toga nije neophodno za igranje

Za *Klingon* je u studiju sagrađeno više scena jedan bar, kuća junakove familije i neizbežan komandni most klingonske krstarice „Bird of Prey" U ovom interaktivnom filmu od dva sata, u nekim scenama pojavljuje se i do 12 glumaca Režiser je **Džonatan Frejks** (Jonatan Frakes), poznatiji kao komandant Vil Rajker (William Riker) iz „Star Trek. The Next Generation", a jedina ličnost iz serijala koja se pojavljuje u igri je Gauron koji se pojavio u 4 epizode „The Next Generation" Pored toga što je i sam veliki obožavalac Klingonaca, Frejks je režirao i više epizoda „The Next Generation" i „Deep Spece Nine"

„Viacom" najavljuje i *Star Trek. Episode Guide* sa svim epizodama „The Next Generation" i „Deep Space Nine", kao i igre *Star Trek Borg* i *Star Trek Voyager* Nove *Star Trek* igre spremaju i „Microprose" – *Star Trek: Generations* i „Acclaim" – *Star Trak Academy* i *Star Trek: Return to Volcano* **Ka'plah!**

The Settlers 2

Veni Vidi Vici

Brod sa Rimljanima se nasukao na obalu nepoznatog kontinenta, te oni (po logici stvari) odlučuju da ga nasele Iako je podnaslov igre *Veni Vidi Vici*, *The Settlers 2* je daleko od istorijski korektne simulacije, na svu sreću Samo iz lepše stilizovanih građevina vidi se da upravljate Rimljanima. No, oni nisu jedini na novom kontinentu Još tri naroda prave svoje kolonije· Nubijci, Japanci i Vikinzi Pripadnici drugih naroda se, naravno, prepoznatljivo razlikuju, ali se najveća razlika ogleda u stilu građevina

Kada igrate po sistemu slučajnog izbora, možete birati bilo koji od 4 naroda, ali Campaign opcija je ograničena samo na Rimljane Campaign je podeljen na 10 poglavlja (nivoa), a na svakom nivou postoji više misija koje treba ispuniti



Od vojnih noviteta, pored pet vrsta vitezova postoji više ratnih građevina, kao što su toranj za osmatranje ili stacionarni katapult. Od novih civilnih građevina tu je „zgrada za podizanje javnog morala" (čitaj pivara) štala za zaprežne magarce (da naseljenici ne moraju sami da prenose proizvode), kovnica novca (za plaćanje vojske), bunar (potreban nekim zgradama, npr pekari) i lovačka kućica (lovci love zečeve, lisice i jelene)

Upravljanje je poboljšano u odnosu na prvi deo Sada postoje i sistem za obaveštavanje i kamera-prozor za praćenje određenog mesta na karti. Inače, sve komande se nalaze u prozorima koje možete uključivati, isključivati i pomerati po želji Grafički napredak se brzo primećuje SVGA grafika od 640 x 480 do 1024 x 768 U „Blue Byteu" navode da je rezolucija od 1280 x 1024 napuštena, jer se primećuje tek kod 21" monitora Jedna od ozbiljnijih zamerki nema opcije za igru preko mreže ili modema, postoji samo Split Screen za dva igrača sa dva miša









Svet IGARA

Međubroj "Sveta kompjutera"
Broj 14, jun 1996
Cena 10 dinara

Glavni i odgovorni urednik
Zoran Mošorinski

Direktor
Hadži Dragan Antić
Izdaje NP „POLITIKA" d o o
11000 Beograd Makedonska 29
Štampa grafičko preduzeće
„Štamparija Politika"
Predsednik Kompanije „Politika", v d
Tomica Raičević

Urednik izdanja
Nenad Vasović

Stručni urednici
Tihomir Stančević
Emin Smajić

Likovno-grafička oprema
Irina Marjanović
Brankica Rakić

Marketing sekretar redakcije
Nataša Uskoković

Ilustracije
Predrag Milićević

Fotografije
Slobodan Potić

Saradnici izdanja
Slobodan Macedonić
Gradimir Joksimović
Viktor Todorović
Relja Jović
Branislav Babović
Ilir Gaši
Dragan Kosovac
Vladimir Pisodorov
Srđan Janković
Dejan Kodić
Uroš Zečević
Željko Matić

Tehnički saradnici
Srđan Bukvić, Dejan Filipović

Telefoni redakcije
011/ 322 0552 (direktan)
322 4191, lokal 369
Fax 322 0552

BBS 322 9148 (14400 bps, V42bis)
(SysOp Vojislav Mihailović)

Pretplata za našu zemlju tromesečna **27,00** din šestomesečna **54,00** din
Uplata se vrši na žiro račun broj **40801-603-3-42104,** uz obaveznu naznaku N P „Politika" pretplata na list „Svet kompjutera" Poslati uplatnicu i punu adresu
Pretplata za inostranstvo

polugodišnja vozom	**20** DEM
ili protivvrednost ostalih valuta	
polugodišnja avionom	
I grupa - Evropa	**36** DEM
II grupa - Bliski istok	**37** DEM
III grupa Afrika Azija	**39** DEM
IV grupa - Amerika-Kanada	**41** DEM
V grupa - Daleki istok	**42** DEM
VI grupa - Južna Amerika	**45** DEM
VII grupa - Australija	**46** DEM
ili protivvrednost ostalih valuta	

Uplata se vrši preko Deutsche Bank AG Frankfurt/M na račun Komercijalne banke AD, Beograd broj 9359662, u protivvrednosti valuta USD ili DEM u korist N P „Politika" Beograd, devizni račun broj 70400-6925286 koji se vodi kod Komercijalne banke AD Beograd Kod uplate obavezno navesti Svrha plaćanja - Pretplata na list „Svet kompjutera" Kopiju uplate **obavezno** poslati na tel /fax pretplatne službe **+381 11 322 8776** ili na adresu „Politika" pretplata, 29 Novembra 24/I 11000 Beograd

Rukopise, crteže i fotografije ne vraćamo

Ilustracija na naslovnoj strani
Borko Milojević

Biće, biće





Quake

Iznenađenje je bilo potpuno kada se prva verzija „Id Softwareovog" *Quakea* pojavila bez ikakve najave na Compuserveu zajedno sa tri nivoa za više igrača Shareware od 4,3 MB u „Idu" opisuju kao verziju za opšte traženje grešaka i napominju da na osnovu ove verzije ne treba izvlačiti pogrešne zaključke o finalnoj

Na početku se krećete kroz prazne sobe i možete da posmatrate čudnu, poligonima predstavljenu, municiju i eksplozije svojih šest oružanih alatki (jednocevna i dvocevna puška, jednostruki i dvostruki „Nailgun" i bacači raketa i granata) Kasnije nailazite na protivnike kao što su vitezovi, lebdeći čarobnjaci, bezerkeri sa čekićima i motornim testerama, golemi koji vas gađaju poligonalnim munjama Javlja se i čudan plavi morfujući objekat koji ne nanosi štetu, ali funkcija mu nije baš jasna

Ova verzija *Quakea* ima mogućnost igranja preko mreže, a uz mali patch i preko modema Odmah se primećuje realističnost i životnost pokreta likova koji se krecu realnom brzinom, a ne jure kao u *Hexenu* Iako su kompjuterski likovi realniji, mnogo su zabavnije DeathMatch borbe **Džej Vilbur** (Jay Wilbur), jedan od programera *Quakea* naglašava da će se DeathMatch igrati preko posebne mreže, pa ćete praktično moći da se jurite sa ljudima iz celog sveta. „Id" planira da *Quake* mreža preraste u samostalnu mrežu sa serverima širom sveta povezanih visokopropusnim vezama

„Id Softwareova" test-verzija se ni igrački ni grafički ne razlikuje od konkurentskih programa Maksimalna rezolucija je 360 x 480, ali igrač se više ne sukobljava sa ravno bitmapiranim protivnicima, nego sa „pravim" trodimenzionalnim neprijateljima Protivnici ponekad ipak ne izgledaju dovoljno detaljno i kao da se kreću „skokovito" No, bar se njihovi posmrtni ostaci tečno stapaju sa podom

Zašto „Id" objavljuje test-verziju bez najave i to ovakvu koja lako razbija visoko postavljena očekivanja? U industriji igara obično se veoma pazi da pre zvaničnog objavljivanja ništa ne procuri jer konkurencija ne spava i svi vole da vide sa čim se nadmeću Pretpostavka je da *Duke Nukem 3D* od „3D Realmsa" nudi „sve što se očekuje od *Quakea*" pa se u „Idu" plaše da njihov proizvod ne izgubi interesovanje tržišta

Da li „Id Software" ne želi da pokloni konkurenciji previše pažnje, ili će finalna verzija *Quakea* biti toliko dobra da je ova test-verzija izbačena kao „pilula za uspavljivanje konkurencije"? Sigurno je samo jedno, bitka za 3D igru godine je tek počela



Biće, biće

Urban Runner



Francuski „Coktel Vision" ne napušta proizvodnju interaktivnih filmova. Dok je *The Last Dynasty* bila igra sa filmskim delovima, *Urban Runner* (nekadašnji *Lost In Town)* je pravi interaktivni film. Opet ste u ulozi junaka kome je prikačeno ubistvo koje nije počinio, tako da vas juri i policija i gomila plaćenih ubica dok vi sami rešavate ubistvo

Urban Runner nosi potpis **Muriel Tramis** koji je stajao i na avanturama *Geisha* i *Fascination*, a i seriji *Goblins* Ali, *Urban Runner* ima potpuno novi koncept igre mešavina avanture i akcione igre koje se neprestano prepliću i zavise jedna od druge Tako prvo rešavate tipične zagonetke, a onda jurite kolima kroz grad. Vizuelno se *Urban Runner* sastoji potpuno od filmskog materijala, a za približavanje igranom filmu je odgovorno 25 glumaca, koji su radili na snimanju nešto manje od pola godine „Coktel Vision" najavljuje da je za SVGA verziju u 32000 boja i full-screen video potreban Pentium na 90 MHz, i četvorobrzinski CD-ROM drajv, a da je za VGA verziju dovoljna i 486-ica



Flying Corps

Od programerskog tima „Rowan Software" igrali smo već nekoliko zapaženih simulacija letenja – *Overlord, Dawn Patrol* i *Air Power* *Flying Corps* predstavljaju prvu u novoj seriji simulacija letenja sa 3D modeliranjem i pejzažima Na osnovu rovovskih mapa iz Prvog svetskog rata (zahvaljujući Udruženju zapadnog fronta) i savremenih snimaka terena francuskih bojišta sačinjen je realističan 3D prostor u kojem se odvija igra Za zvuk se koriste autentični snimci buke motora na različitim visinama i mitraljeskih rafala

Sem što je rezolucija 640 x 480 piksela, još jedna od specijalnosti *Flying Corpsa* jeste kreiranje oblaka u nekoliko slojeva (layera), što omogucava igraču (ali i protivničkim pilotima) da se praktično sakrije u oblacima Ovo je prava igra za taktičare – u Prvom svetskom ratu nije bilo „lokovanja" cilja i ispaljivanja rakete po sistemu „fire & forget", već je bitka zavisila od umešnosti pilotiranja i stra teške veštine Nije bilo zanemarljivo ni prisustvo pešadije, odnosno pucanje sa zemlje, pa tako i u igri *Flying Corps* morate voditi računa o uznemiravanju „mrava"

Od aviona kojima se može upravljati prisutni su za nemačkog pilota – Albatross DIII i Fokker Dr 1 Triplane, za Britanca – Se5a ili Camel, za Amera – Spad 13 ili Nieuport 28 Šareniš ostalih letelica koje ćete susresti u igri je impozantan· Albatross CV, Fokker DVII Aviatik C Halberstadt Dii, Pfalz D# Rumpler C, Zeppelin R, Be2C, Bristol F2A, DH9, Fe2b, Re8

Tolika detaljnost prilikom izrade kako bi se postigla što veća realističnost, ima i svoju cenu – 2 kompakt diska Da li je opravdana, saznaćemo u oktobru kada distributer „Empire Interactive" planira plasman igre (nv)





U OVOM BROJU

BIĆE, BIĆE
- Flying Corps 5.
- Quake 4.
- Star Trek:Klingon 3.
- The Settlers 2 3.
- Urban Runner 5.

OPISI
- Advanced Tactical Fighters 13.
- Alien Odyssey 15
- Alien Trilogy 58
- Charlie J Cool 62
- Conquest Of The New World 8.
- D 9.
- Destruction Derby 60.
- Diddy's Kong Quest 59
- Fantasy General 10.
- Foreman For Real 64
- Garfield 61
- Hillsea Lido 65
- Hilt 2 57
- Leading Lap 58
- Ripper 6
- Rise And Rule Of The Ancient Empires 19
- Sea Legends 16
- Star Trek Deep Space Nine 12
- Super Mariokart 64
- Taz Mania 61.
- Terra Nova 17.
- Total NBA 96 63.
- Transport Tycoon Deluxe 18
- VRTroopers 60.
- Warcarft 2 PUDlevels 14.
- Warhawk 66.
- Wing Nuts 11.

PREDSTAVLJAMO
- Team 17 20

POZAJMLJENI INTERVJU
- Kris Roberts 21

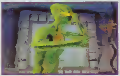
OSVRT
- Championship Manager 2 22
- Fatal Racing 23
- Fury3 24
- FX-Fighter 24
- Hammer Of The Gods 24
- Hi-Octane 23
- MechWarrior 2 22
- Pitfall 23
- Pizza Tycoon 23
- Shivers 24
- Silent Steel 23

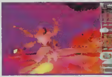
OGLASI 25.

ŠTA DALJE?
- Kompilacija 5 31.

KORAK PO KORAK
- Darklands 56
- Flight Simulator 5 1 54
- Indiana Jones And The Last Crusade 44
- Indiana Jones And The Fate Of Atlantis 46
- Stonekeep 40
- Woodroof And The Schnibble Of Azimuth 51.

CVETKOMPJUTERA 50.









RIPPER

Kada je **Viljem Gibson** (William Gibson) napisao „Neuromancera" i postavio temelje novog pravca u SF književnosti nazvanog *cyberpunk* verovatno nije ni slutio da će se iz toga izroditi čitava subkultura koja danas ima mnogo poklonika posebno među mladim ljubiteljima računara. Činjenica da je cyberpunk veoma popularan ne izaziva posebno čuđenje, jer već danas su globalne računarske mreže, virtual reality, kompjuterski (i ostali) kriminal, tehno muzika, droga i sl. postali stvarnost.

U čitavoj toj stvari, međutim, postoji jedan paradoks. Iako je kompjuterska tehnologija neodvojivi deo cyberpunka, do sada se nije pojavila nijedna **ozbiljnija** igra koja bi bila namenjena upravo onima koji čitaju cyberpunk literaturu, slušaju odgovarajuću muziku, hakuju u slobodno vreme i uopšte misle na taj način. No, dragi naši hakeri, surferi sajberpankeri svi koji organski ne podnosite *Doom* i *Mortal Kombat* konačno se desilo nešto i na tom planu. Evo nečega što je namenjeno prvenstveno vama – *Rippera*.



Najpre bi trebalo da definišemo šta je zapravo *Ripper*. To je prilično težak zadatak, zato što je u pitanju igra koja u sebi objedinjuje toliko toga da joj se žanr ne može precizno definisati. Čini nam se, ipak, da bi najadekvatnija odrednica bila da se radi o „interaktivnom cyberpunk trileru sa elementima horora". To je mešavina logičke igre, avanture, arkadno-pucačke igre, strategije i, konačno, pravog pravcatog filma. Šta više od toga čovek može poželeti?

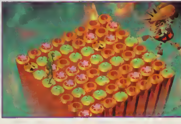
Ne želimo da zvučimo zlurado, ali moramo priznati da od „Gametekovog" ogranka „Take 2" nismo očekivali posebno kvalitetnu igru. Prethodne avanture ove firme *(Hell: A Cyberpunk Thriller, Bureau 13)* jesu bile originalne po nekim karakteristikama, ali su na tržištu prošle relativno nezapaženo zato što su objavljene u trenutku kada su neke druge daleko bolje igre bile aktuelne. Videvši valjda da sa prosečnim avanturicama neće daleko dogurati, ljudi iz „Take 2" su „sakupili na gomilu" četiri miliona dolara, zasukali rukave i započeli rad na projektu koji je, po njihovim rečima, trebalo da pomeri dosadašnja shvatanja o izgledu kompjuterske igre na pragu 21. veka. Logično je da se odmah nameće pitanje: jesu li uspeli da ostvare svoj cilj? Sa zadovoljstvom možemo konstatovati da je odgovor na ovo pitanje potvrdan i da posle *Rippera* u domenu kompjuterskih igara više ništa neće biti kao pre.

Radnja *Rippera* se odvija u Njujorku, sredinom novembra 2040. godine. Nalazite se u ulozi Džejka Kvinlana (Jake Quinlan), novinara „Virtual Heralda", kome je „pripala čast" da izveštava o brutalnim ubistvima koja su šokirala javnost, a za koje je odgovornost preuzela nepoznata osoba koja se predstavlja kao Trbosek, očigledno aludirajući na misterioznog londonskog ubicu s kraja devetnaestog veka. Posle svakog obavljenog „posla" Trbosek se videofonom javlja Džejku, kazuje svoje impresije o onome što je uradio i indirektno najavljuje sledeći zločin. Ne znajući zbog čega je baš on izabran da prenosi javnosti monstruozne Trbosekove planove, Džejk se zadatka prihvatio više iz radoznalosti nego da uđe u trag ubici.

Međutim, preokret nastupa posle trećeg ubistva kada je Trbosek u okviru standardnog „obraćanja javnosti" najavio da će sledeća žrtva biti Džejkova koleginica i devojka Ketrin Pauel. Čim je primio ovu poruku, izbezumljeni Džejk se uputio do Ketrininog stana kako bi je upozorio na ozbiljnu opasnost. Stigao je relativno kasno – Trbosek, doduše, nije dovršio svoj naum, ali je Ketrin pretrpela toliko snažan šok da je pala u duboku komu iz koje, po mišljenju lekara, povratka najverovatnije nema. Besan zbog toga Džejk samoinicijativno započinje istragu mimo ustaljenih policijskih procedura u pokušaju da otkrije koja se poremećena osoba krije iza pseudonima „Trbosek".

Da bi se neka igra uopšte mogla podvesti pod još uvek nejasno definisanu kategoriju „interaktivnog filma", ona mora biti napravljena u filmskom maniru, sa barem jednom velikom glumačkom zvezdom čije će ime na kutiji biti odštampano masnim slovima i na taj način privlačiti potencijalne kupce. „Take 2" ne samo da su ispoštovali ovo nepisano pravilo, već su otišli i korak dalje. Za uloge u *Ripperu* angažovali su većinom profesionalne glumce koje ste gledali u mnogim filmovima, ali im imena verovatno ne znate zato što nisu u pitanju holivudske „top zvezdice".

Najzvučnije ime koje se pojavljuje u *Ripperu* je bez ikakve dileme **Kristofer Voken** (Christopher Walken), prava holivudska legenda koga smo između ostalog gledali u filmovima „The Deer Hunter", „A View to a Kill", „Batman Returns", „Pulp Fiction" itd. On glumi policijskog inspektora Vinsenta Magnotu koji vodi slučaj „Trbosek". Međutim, iako je u službi pravde, Magnota nije ni najmanje prijatan čovek – nadmenost, arogantnost, čak i nasilničko po



Opisi

našanje, osnovne su osobine koje ga krase Kako se igra bude razvijala, ispostaviće se da je inspektor nekada bio „sa one strane zakona" i da iz nepoznatih razloga krije krunske dokaze koji su bitni za istragu

Sledeće ime koje bi trebalo da vam bude poznato je **Karen Alen** (Allen), glumica čija je karijera početkom osamdesetih bila u usponu, a onda naglo prekinuta Pamtimo je po ulogama u „Raiders of the Lost Ark" „Starman" i „Malcolm X" Karen Alen se pojavljuje u ulozi doktorke Kler Barton, upravnice klinike na koju je u komatoznom stanju doneta Ketrin Pauel Bartonova je poznati neurosajber-hirurg, ali i naučnica čiji eksperimenti ne spadaju baš u red dozvoljenih Između nje i Magnote postoji vrlo čudan odnos



Džon Rajs Dejvis (John Rhys-Davies) („Raiders of the Lost Ark" „Indiana Jones and the Last Crusade" itd.) već se odomaćio u „kompjuterskim filmovima" *(Wing Commander 3 i 4)*, pa njegova pojava u ovoj igri ne predstavlja posebno iznenađenje Ovog puta on ne igra svemirskog heroja već okorelog mafijaša Viga Hamana preko koga se ubistvo može naručiti popui crne kafe u restoranu. On je čovek kome se rad Džejka Kvinlana nimalo ne dopada

Još jedna bitna ličnost u *Ripperu* je Džoi Falkoneti u tumačenju **Dejvida Patrika Kelija** (David Patrick Kelly) koga ste „milion" puta gledali u filmovima, najčešće u ulogama negativaca („The Warriors" „48 HRS", „The Crow") Falkoneti je profesionalni cyber space surfer koji najveći deo svog života provodi pri vezan za različite vrste VR uređaja i s(t)imulatora





Nekada davno bio je u braku sa Kler Barton Inače omiljeni hobi mu je sakupljenje noževa (!)

Konačno bilo bi nepravedno ne pomenuti debitanta **Skota Koena** (Scott Kohen) koji je odigrao glavnu ulogu – Džejka Kvinlana **Tani Velč** (Tahnee Welch) (glavna vanzemaljka u filmovima „Cocoon 1 i 2") u ulozi Ketrin Pauel i **Bardžsa Meredita** (Burgess Meredith), večitog Rokijevog trenera Pored ovih ličnosti u igri se pojavljuje i veliki broj drugih Uzgred šta mislite ko je od navedenih likova Trbosek?

Iako *Ripper* predstavlja jedinstvenu i zaokruženu celinu, koncepciju igre ćemo objasniti na taj način što ćemo je uslovno podeliti na dva dela – deo koji se događa u realnom svetu i onaj u cyberspaceu

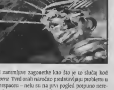
Način igranja i kretanje kroz realni svet su, u principu, već viđeni U pitanju je subjektivno kadriranje, dakle igrač vidi ono što ispred sebe vidi Džejk Kvinlan Animacije kretanja su zaista perfektno napravljene (čak i pokretanje glave), s tim što odličan utisak malo kvari činjenica da se ove animacije ne mogu prekinuti Sigurno će svakome biti interesantne prvi, možda čak i drugi i treći put, ali posle toga umeju da postanu dosadne

Problemi na koje ćete nailaziti u realnom svetu su logičke i avanturističke prirode Potrebno je obići brojne lokacije u Njujorku, detaljno razgovarati sa ljudima iskoristiti određene predmete na odgovarajućim mestima i sl Sve je to zamišljeno i napravljeno izuzetno realistično tako da, naprimer u inventaru nikada nećete imati više od 4-5 predmeta i to uvek malih dimenzija koji se i u stvarnom životu mogu nositi po džepovima To znači da sa sobom nećete nositi merdevine kamenje police i slične gluposti Naravno, da bi avanturistički deo tekao glatko, moraćete se suočiti sa brojnim logičkom problemima (obijanje elektronskih brava, provaljivanje šifara popravljanje kompjutera itd.)



Specijalitet *Rippera* je svakako cyberspace koji čini drugu veliku celinu igre Cyberspace je zamišljen kao prostor u kome postoje brojni „izvori" (wells) kojima surfer može pristupiti ukoliko poznaje odgovarajuću šifru Ulaskom u određeni „izvor", korisnik zapravo ulazi u virtuelni svet koji je kreirala osoba ili organizacija kojoj „izvor" pripada Ovde će se igrač ponovo susresti se velikim brojem logičkih zagonetki, ali i sa strateškim problemima, pa čak i arkadno-pucačkim sekvencama koje podsećaju na *Doom* ili *Creature Shock*. Zahvaljujući mogućnostima komuniciranja unutar cyberspacea Džejk će takođe, moći da ostvari kontakt sa umom Ketrin Pauel i sazna zanimljive informacije Konačno veliko finale *Rippera* će se odigrati u cyberspaceu i to u virtuelnom Vajtčepelu (Virtual Whitechapel) koji zapravo predstavlja simulaciju londonskog kvarta u kome je „ordinirao" pravi Džek Trbosek.

Ripper je ekstremno teška igra čak i na „Easy" nivou težine To se pre svega odnosi na izuzetno složene logičke probleme za čije rešavanje će vam biti potrebno odlično znanje engleskog jezika (poznavanje sinonima i fonetičkih ekvivalenata) znanje matematike, fantastična moć opažanja i razdvajanja bitnog od nebitnog, odlično pamćenje i, najvažnije dar za logičko razmišljanje Autor ovog teksta se ne seća da je ikada video igru koja je imala toliko kompleksne,



ali i zanimljive zagonetke kao što je to slučaj kod *Rippera* Tvrd orah naročito predstavljaju problemi u cyberspaceu – neki su na prvi pogled potpuno nerešivi Prema tome, svi „ozbiljno" orijentisani korisnici računara koji za sebe veruju da spadaju u inteligentne Homo Sapiense trebalo bi da se suoče se ovom igrom Na veći izazov do sada garantovano nisu naišli Upravo zato smo i rekli da je ovo igra za programere hakere i ljude sličnog kova Čvrsto stojimo na stanovištu da onaj ko završi *Rippera* bez konsultovanja bilo kakvog rešenja, može sebe smatrati natprosečno inteligentnim čovekom

Tehničke strane igre su kao što možete pretpostaviti, vrhunske Digitalizovane video sekvence su nešto najbolje što je do sada viđeno na kompjuterima U zavisnosti od hardvera koji posedujete digitalizovane scene možete pokrenuti u niskoj rezoluciji (ceo ekran) ili u visokoj rezoluciji (polovina ekrana, „interlace" mod i ceo ekran) Da je *Ripper* kojim slučajem urađen u True Coloru po kvalitetu se uopšte ne bi razlikovao od filma koji gledate na televiziji Moramo još pomenuti da su „Take 2" za naslovnu kompoziciju odabrali dve decenije stari pesmu „Don't Fear the Reaper" grupe „Blue Oyster Cult", koju je svojevremeno i **Džon Karpenter** iskoristio u svom filmu „Noć veštica"

I na kraju jedno upozorenje Na Zapadu je *Ripper* (iz opravdanih razloga) ocenjen kao nepodoban proizvod za ljude mlađe od 17 godina pa se tamo i prodaje sa takvim „pedigreom" U domaćim cedetekama slična ograničenja ne postoje, ali je naša dužnost bila da ukažemo na ovu činjenicu

Slobodan MACEDONIC

CD-ROM ustupio „Espro"

ŽANR: logička igra/avantura/interaktivni film

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 6 kompakt diskova

92

Pa... (skoro) sve!

Preteška igra za običnog smrtnika

Conquest Of The New World

Verovatno su svi koji uživaju u ovom tekstu imali prilike da u udžbenicima istorije pročitaju o „otkriću Amerike" i herojskoj kolonizaciji od strane hrabrih pionira evropske kulture... i druge slične bljuvotine. Izgleda da je ljude iz firmi „Quicksilver" i „Interplay" (posle 504 godine) počela da grize savest, pa su pristupili ispravljanju istorijske nepravde. Igra *Conquest Of The New World* zasigurno ne predstavlja ništa novo na planu upravljačkih simulacija. No, raduje mogućnost da igrač odabere neki od danas gotovo potpuno istrebljenih indijanskih naroda (Inke, Maje...) i potom očita propisnu lekciju onima koji se danas po enciklopedijama kite slavnim imenima avanturista, istraživača i misionara (u stvari nisu bili ništa drugo do obične barabe i pljačkaši na čelu hordi svojih poluinteligentnih sunarodnika čiji je jedini cilj bio da ognjem, mačem i krstom sažežu civilizacije koje su vladale Amerikom, a u svoje matične zemlje vrate brodove pune opljačkanih dragocenosti. Naravno, tu je i demokratska mogućnost da zastupate i drugu stranu, uz sve opcije koje uz to slede (širenje glasina o ljudožderstvu lokalne populacije tj. medijski rat, spaljivanje sela i gradova – jednom rečju, širenje evropskih moralnih vrednosti).

Posle uvoda stavljeni ste pred delikatan zadatak izbora nivoa težine, broja igrača i načina igranja (modemska verzija podržava do 6 korisnika). Kada obavite sve birokratske procedure (unos imena, prijava poreza...) vaš vladar će vam poželeti dobrodošlicu u već poznatom maniru humaniste *(„... a ako se ne budeš pridržavao naređenja, umesto državne penzije dobićeš državne lance...")*.



Celokupna radnja igre se odvija na glavnom ekranu (3D mapi vrlog Novog Sveta) i to preko komandnih pendžera. U gornjem desnom uglu su opcije koje ćete i sami shvatiti (zumiranje, traženje gradova po imenu...). Većinu opcija u igri ćete lako razumeti, mada za neveште postoji i fenomenalno urađen Tutorial u kome vas kralj, postavljajući vam razne zadatke, provodi kroz sve bitne elemente same igre. Ono čuveno „... or you will be back in chains, if you get back at all" možete u Tutorialu slobodno da zaboravite, tu je samo da vas isprepada i motiviše na što bolje savladavanje lekcija). I pored sve jednostavnosti, evo ipak nekoliko saveta:



1. Nemojte da koristite opciju Deattach All koja vam je ponuđena kada kliknete na nekog od svojih vojskovođa. Ako vam se to desi, ostade vam vojvoda bez vojske, pa vam preostaje da jedinice „ručno" vraćate pod komandu nekog od generala – odaberete dotičnog, otvorite prozor Units, zatim odaberete jedinicu i približite je komandantu. Trebalo bi da se jedinica pojavi na listi, a da nestane sa mape. Ipak, ova procedura neretko zakaže, pa vam se posao može odužiti – zato ipak ne dirajte pomenutu opciju.

2. Na način sličan prethodno opisanom postupate u slučaju prebacivanja ljudi i dobara na brodove.

3. Autori igre su evidentno dobro potkovani u oblasti ekonomije pa su poseban akcenat stavili na trgovinu. Postoje naturalna razmena (direct trade), pretplata na neku robu (pending) koju onda čekate da stigne (u zavisnosti od efikasnosti PTT-a), kao i stalni trgovinski aranžmani (market trade, persistent trade...) kojima mesečno dobijate novac u zamenu za neku robu. Savet autora teksta: sa drugim igračima i nekim manjim indijanskim plemenima (ne odnosi se na one koje možete odabrati da vodite) trgujte samo po principu tante za tulumbe (jer se prečesto dešava da vas zavrnu), a sa svojim trgovcima isključivo sklapajte ugovore (inače su cene izuzetno nepovoljne)!

4. Nijedan objekat u vašem gradu neće napredovati, ako prvo ne unapredite administrativno sedište. Napredovanje ne podrazumeva samo lepši izgled i veću produktivnost, već obično i neke do tada nepostojeće opcije, pa gledajte da uvek budete „u trendu". Naročito pazite na održavanje stambeno-komunalnih objekata, jer nedostatak životnog prostora katastrofalno utiče na zajednicu.

5. Objekte za trgovinu (i turizam) ne možete da izgradite bez početne količine repromaterijala kojim se posluje (goods). Pomenuti goods na početku igre nemate, niti ga možete dobiti bez komercijalnih objekata, pa ćete, na žalost, morati debelo da ga platite trgovcima (oko 10 puta skuplje od svega ostalog).



6. Igra radi po principu poteza. Po odabiranju End Turn kompjuter malo računa, odigraju se bitke (ako ih je uopšte bilo), zatim sledi izveštaj o postignutim rezultatima (u prethodnom kvartalu), eventualne poruke i... novi potez. Neophodno je da stalno pregledate pristigle poruke jer u njima mogu biti i veoma značajni obaveštajni podaci.

7. Bitke se odvijaju (kako je već pomenuto) između poteza. Izvedba podseća na šah. Jedinice ne mogu da se kreću dijagonalno, a artiljerija gađa samo polja koja su tačno ispred nje, doduše na bilo kojoj udaljenosti. Sa desne strane je slika glavnokomandujućeg vaših snaga, od čije veštine zavisi koliko napada možete izvesti u jednom krugu. Ako su jedinice bez komandanta, imate samo tri napada. Ukoliko ste jači, okružite neprijatelja konjicom i iskoristite prednost napada sa više strana (mnogo više neprijatelja gine), a ako ste slabiji, sve skoncentrišite u sredinu i gledajte da zarobite neprijateljske simbole (zastava, ratni totem...) jer u tom slučaju dolazi do rasula u protivničkom taboru.

8. Ako vodite neku od evropskih nacija, prilikom napada na indijanska sela i gradove ne postoji opcija zauzimanja već samo sravnjivanja sa zemljom. Da li je u pitanju bag ili još jedno neprijatno istorijsko podsećanje?

9. Dosta čitanja! Instalirajte i snalazite se dalje sami!

Viktor TODOROVIĆ

ŽANR: upravljačka simulacija

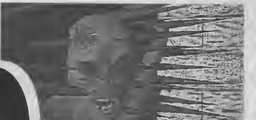
PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk

83

Drugačiji pristup tematici osvajanja Amerike

Već viđeno izvođenje i način upravljanja



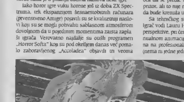
D

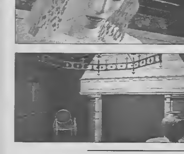
Garantovano nema čitaoca „Sveta kompjutera" koji nije čuo za firmu „Acclaim". Serija borilačkih igara *Mortal Kombat* doživela je slobodno možemo reći opšteplanetarnu popularnost i izbacila ovu kompaniju u red onih koje se izuzetno visoko kotiraju kod igračke populacije. Međutim, postoje i oni koji „Acclaim" smatraju trećerazrednom firmom koja objavljuje isključivo poludebilne platformske i borilačke igre čija je jedina svrha zaglupljivanje širokih narodnih masa. Do sličnog zaključka došli su izgleda i sami „Acclaimovci", pa je možda upravo to razlog zbog čega je u poslednje vreme došlo do značajnog pomaka u izdavačkoj politici ove firme. Posle veoma uspešne i neobične avanture *Bad Mojo*, „Acclaim" je u saradnji sa malo poznatom kućom „Rozner Labs Softvare Groups" objavio još jednu šokantnu avanturu, i definitivno oborio sve rekorde kada je u pitanju dužina naslova neke igre.

Iako horor igre vuku korene još iz doba ZX Spectruma, tek ekspanzijom šesnaestobitnih računara (prvenstveno Amige) pojavili su se kvalitetniji naslovi koji su se mogli pohvaliti sablasnom atmosferom dovoljnom da u pojedinim momentima zaista zaplaši igrača. Verovatno najdalje su otišli programeri „Horror Softa" koji su pod okriljem danas već pomalo zaboravljenog „Accoladea" objavili tri veoma uspešne igre *Elvira, Elvira 2 Jaws of Cerberus* i *Waxworks*. Međutim, tek uvođenjem CD-a kao nosioca velike količine informacija u kompjutersku tehniku, stekli su se uslovi da se na tržištu pojave multimedijalne igre visoke realističnosti poput one koju srećemo kod filma. U takvim uslovima horor igre su doživele pravi procvat (uzmimo za primer „Sierrinu" *Phantasmagoriu*).

Već na osnovu uvoda u igru može se zaključiti da je *D* avantura bogata prizorima koji neće prijati svakom. Priča je smeštena u blisku budućnost, Los Anđeles 1997. godine. Rihter Haris, upravnik poznate klinike i čuveni lekar, zatvara jedne večeri „iz čista mira" bolničku zgradu i počinje hladnokrvno da ubija sve koji su se našli u njoj. Njegova koerka Laura na poziv policije stiže na lice mesta i uspeva da nagovori odgovorne da je puste u bolnicu kako bi pokušala da na miran način nagovori oca da se preda. Na samom ulazu zatiče stravičan prizor, ali to nije ništa prema onome što je čeka kada bude krenula u detaljno istraživanje zgrade.

Sa tehničkog stanovišta, *D* je odlična avantura. Igrač vodi Lauru Haris gledajući na okolinu iz njene perspektive, pri čemu je kretanje uvek praćeno kontinualnom animacijom. Kompletna igra je renderovana na profesionalnim grafičkim radnim stanicama (nema ni jedne jedine digitalizovane scene), s tim što je posebna pažnja posvećena animaciji Laurinih pokreta i mimici njenog lica. Upravo zato kadrovi u kojima se ona pojavljuje ostavljaju zaista izvanredan utisak. Takođe izuzetno efektno su urađene scene u kojima se Laura priseća svoje prošlosti. Nasuprot mračnim i turobnim bojama koje su korišćene da bi se dočarala unutrašnjost bolnice, ovi flešbekovi su obojeni neprirodnim nijansama narandžaste i crvene boje što izaziva još veći šok kod igrača koji je već ionako zbunjen prizorom na ekranu. Naravno da bi ovakve animacije današnji kompjuteri mogli da „progutaju", čitava igra je izrađena Interlace tehnikom koja se u poslednje vreme često koristi kod digitalizovanih igara.





Pošto smo propisno nahvalili ovu avanturu, bio bi sada red da objasnimo zbog čega smo joj dali relativno skromnu ocenu. U nekoliko navrata potpisnik ovih redova je pojedine igre ocenjivao nižom ocenom od adekvatne (recimo, *Full Throttle* ili *Beavis & Butt-head*) zato što su, jednostavno, prekratke i lako se završavaju u izuzetno kratkom vremenskom periodu.

Ako bismo sada, recimo, uporedili dužinu *Full Throttla* i avanture *D* zaključili bismo da stoje u približnom odnosu kao „Rat i mir" i japanska haiku poezija (što možda i nije slučajno, jer su igru pravili Japanci). Zvuči neverovatno, ali dužina avanture *D* je proporcionalna dužini njenog naslova. Drugim rečima, igra je toliko kratka da igrač neće stići ni da zagreje stolicu, a već će doći do njenog kraja. Recimo, da bi se prešao prvi CD potrebno je uraditi svega 14 radnji (?!)

„Epska" dužina ove avanture je verovatno osnovni razlog zbog čega je karakterišu osobine danas praktično nespojive sa pripadajućim žanrom. Najpre treba reći da je *D* igra koja se odvija u realnom vremenu. To znači da vreme jednako protiče i za Lauru Haris i za igrača. S obzirom na ovakav koncept i na činjenicu da je u pravom životu nemoguće „snimiti poziciju" ili „pauzirati" događaje (mada bi to ponekad zaista bilo zgodno), opcije Save/Restore Game u ovoj avanturi uopšte ne postoje. Dakle, ako želite da završite igru, morate odvojiti nekoliko sati koje ćete bez prekida provesti uz ekran monitora. Čitava stvar je dodatno zakomplikovana time što *D* ima nekoliko različitih završetaka od kojih je samo jedan pravi. Stoga vam se može lako desiti da igru završite, ali da na kraju dobijete poruku „Bad Luck". Posle toga vam ne ostaje ništa drugo nego da sve igrate iz početka.

Avantura *D* je poput injekcije ili flastera, namenjena za jednokratnu upotrebu. No, ako treba da biramo između kratkog kompjuterskog i dugog televizijskog horora oličenog u opšteobrazovnim emisijama tipa „Uticaj magle na stranački život u pomoravskom regionu", onda je izbor više nego jasan. Iznajmite *D* u nekom od CD klubova i odigrajte ga. Zadovoljstvo jeste kratko, ali je zaista jedinstveno.

Slobodan MACEDONIĆ

CD-ROM ustupio „T.M. Comp"

ZANR: avantura

PLATFORMA: PC; PlayStation

MEDIJUM: 2 kompakt diska

77

Napeta atmosfera Izuzetne animacije.

Postoji li kraća avantura?

Opisi

Fantasy General

Udavna, pradavna vremena srećno i berićetno življaše narod u zemlji Aer Savet petorice (Council of Five) pokrivaše sve socijalne potrebe novcem iz primarne emisije i ljudi bejahu zadovoljni Ipak i toj idili iznenada dođe kraj Iz neke daleke (ali srodne i nesvrstane) države u Aer banu Shadowlord i protivustavno se proglasi za njenog Guvernera On odmah zavede strogu i restriktivnu monetarnu politiku a da zlo bude još veće, njegova nezakonita delatnost zapreti i samom kontinuitetu države Aer Savet petorice se suprotstavi takvoj samovolji i na dramatičnoj noćnoj sednici izglasa nepoverenje Shadowlordu i pozva narod na ustanak, a za glavokomandujućeg postavi koga drugog nego vas!

Eto nama radosti Iz SSI-jeve i „Mindscapeove" kuhinje u poslednje vreme dolaze samo prave poslastice Ni *Fantasy General* nije izuzetak. Autori su se odlučili za već oprobani recept U odnosu na *Panzer General* i *Allied General* ništa se bitno nije izmenilo u načinu igranja izgled mapa i grafika su potpuno isti sve stare opcije i dalje postoje (sem što su drugačije ilustrovane) ali ono što ovu tortu čini posebnom nisu kore, već glazura

Od startovanja igre pa sve do izdavanja famozne komande Exit to DOS igrača prati neverovatno dobra muzika komponovana od strane **Rika Roudsa** (Rick Rhodes) i **Denija Pelfrija** (Danny Pelfrey), u izvođenju hora i simfonijskog orkestra Postoji čak 16 melodija u trajanju od 43 minuta, a možete ih slušati i na običnom audio CD uređaju Autor ovih redova priznaje da nije (od kada je pre deset godina prvi put seo za računar) čuo ovako dobru muziku napisanu za neku igru Atmosferu upotpunjuju i odlični zvučni efekti tokom borbe Jedina zamerka programerima je neshvatljiv izostanak animacija prilikom sudara jedinica za vreme bitke Umesto toga ratnici se tabaju na mapi, ali je zbog 2D pogleda slika prilično neuverljiva

Jedna od zgodnih osobina igre je što jedinicama možete promeniti imena po sopstvenom nahođenju što u određenim trenucima može situaciju učiniti veoma zabavnom *(kao što će to, recimo biti sa autorom teksta kada ga pozovu na „informativni razgovor" zbog njegovih bapstističkih poduhvata koje možete videti na priloženim slikama, prim ur)*



Mada pretpostavljamo da je većina čitalaca odavno apsolvirala strategije ovog tipa, evo ipak nekoliko saveta za one koji se po prvi put susreću sa SSI-jevim ostvarenjima

Veoma je bitno koji ćete lik odabrati na početku (četiri su ponuđena) Izbor zavisi od vašeg stila igre Ako ste naprimer, pobornik agresivnog nastupanja i „blickrig" tehnike najbolje će biti da odaberete konjičkog vojvodu To će vam omogućiti da odmah na početku igre dobijete neke jedinice (teška i laka konjica) koje biste morali da naknadno razvijate kao neki drugi lik. Likovi koji poseduju magijske moći mogu ponekad da prizivaju i vrlo čudnovate saveznike (koje regularnom kupovinom trupa ne možete nikada dobiti) – leteće vile oklopne insekte i sl



Ulogu protivavionske i defanzivne artiljerije iz prethodna dva dela ovde preuzimaju strelci (Archers) Ofanzivna artiljerija (Siege Engines) ima i jednu posebnu osobinu ako je dovučete dovoljno blizu protivnika a zatim napadnete nekim drugim jedinicama artiljerija će vam automatski pružiti podršku, čak iako ste je prethodno koristili za gađanje

Obavezno osvajajte sva mesta označena na mapi Ako vam protivnik ponudi predaju, a niste oslobodili sve što se da osloboditi, komotno ga odbijte, jer se prilikom zauzimanja nekog mesta obično dogodi nešto povoljno za vas (priključi vam se dobrovoljačka jedinica ili heroj željan slave možete pronaći novac ili kakav magični predmet.) Kako vreme odmiče biće vam dozvoljena sve veća sloboda u odabiru bitaka na strateškoj mapi pa i tu primenjujte isti princip – bolje osvajajte „mic po mic" i skupljajte poene Jer ako strelovitim jurišem dotučete slabijeg protivnika jači će da vas nepripremljenog dokusuri

Magija koju primenjuju vaše jedinice je defanzivnog karaktera a ofanzivne magije mogu se pronaći u karakterističnim objektima (i potom koristiti tokom bitki) Lik koji vodi armiju može da ima i svoje magije Njegovu magiju pozivate iz glavnog menija, a ne iz menija jedinice. Tokom bitke čuvajte kao oči u glavi jedinice kojima ste dali neku dodatnu opremu jer ako oni zaginu, oprema ne staje u nepovrat a kako je reč mahom o unikatima – šteta je neprocenjiva

Stalno snimajte stanja! Početak igre nagoveštava da će obračun sa zlim momcima biti lak, ali

Viktor TODOROVIĆ

CD-ROM ustupio „Espro"



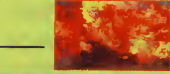


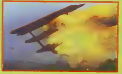
ŽANR: strateška igra

90

Fenomenalna muzika

Suviše lak početak i suviše težak kraj, nema animacija.









Wing Nuts

Sa priličnom skepsom započeo sam instalaciju igre *Wing Nuts* Ni u jednom stranom časopisu nisam pročitao ni retka o toj nepoznatoj igri čudnog naziva i nisam imao pojma šta me očekuje Uvodna sekvenca predstavljala je digitalizovani filmski insert. Mladi američki pilot, vojnik u Prvom svetskom ratu, upravo je objašnjavao zgodnoj Francuskinji (tipična intelektualka plave kose) teoriju o spojenim sudovima. Prekinula ga je uzbuna – otpočeo je napad nemačke avijacije Dotrčao je do svog aviona i vinuo se u vatreni okršaj Strpljivo sam gledao sekvencu žalio za Francuskinjom koja je ostala sama na drugom minutu i nisam tačno ni primetio kada se usred digitalizovanog materijala pojavio nišan kojim sam mogao upravljati Da stvar bude gora, po ekranu mi se motao plavi aviončić sa nemačkim oznakama, snimljen filmskom kamerom, a pritiskom na levo dugme miša otvorio sam vatru na isti Tako je otpočeo moj prvi susret sa spektakularnim interaktivnim filmom pod naslovom *Wing Nuts*

Trenutno se proizvode dve varijante takozvanih interaktivnih filmova - avanturističke i akcione (arkadne) Kod avanturističkih *(Phantasmagoria, Under A Killing Moon, Ripper The Daedalus Encounter, McKenzie & Co)* uglavnom teče filmski insert posle kojeg se mišem klikne na neki deo ekrana, kako bi se insert nastavio na odgovarajući način, eventualno snimljen iz drugog ugla ili sl Ono što je dominantno u ovoj varijanti interaktivnih filmova je da se priča zaustavlja sve dok igrač ne povuče potez (bio on pravilan ili ne) i potom se nastavlja projekcija Po mom mišljenju, nedovoljno dinamično za video igru, premalo atraktivno za film Doduše to jesu počeci i ne treba ih preoštro kritikovati, a sem toga igračima avantura je verovatno ritam smenjivanja inserata sasvim odgovarajući Stvar ukusa

U drugu grupaciju koju smo nazvali akcionim interaktivnim filmovima uglavnom spadaju ostvarenja „American Laser Gamesa" *(Mad Dog McCree 1 i 2, Who Shot Johnny Rock?, Crime Patrol)*, uz nezaobilaznu „Originovu" setiju o *Wing Commanderu*, ali je bilo i fenomenalnih, mada nedovoljno eksploatisanih primera drugih firmi – recimo *Slam Dunk With Scottie Pippen* Specifičnost ove kategorije interaktivnih filmova je u tome što oni teku i ostavljaju gledaocu bukvalno par sekundi da reaguje u pravom trenutku U zavisnosti od toga kako on iskoristi dato vreme, priča teče pozitivno ili ne

Wing Nuts firme ‚Rocket Science' spada u ovu drugu kategoriju interaktivnih filmova U toku uvodne sekvence nesvesno se poistovećujete sa glavnim junakom (pogotovo dok se smuca po travi sa Francuskinjom), tako da lako uskačete u njegovu kožu kada otpočne sekvenca igranja Pošto su ti delovi igre takođe sačinjeni od digitalizovanih filmskih inserata (docrtan je samo nišan kojim upravljate), prelaz između pasivnog gledanja i aktivnog uticanja na dalji tok priče je izveden glatko, skoro savršeno Međutim s obzirom da smo slične stvari videli i u ALG-ovim igrama, postavlja se opravdano pitanje, po čemu je *Wing Nuts* tako poseban. Štos je jednostavan – u *Mad Dog McCreeu*, naprimer protivnici su statični – uvek se pojavljuju na istoj tački ekrana i već u drugom igranju znate gde da ih čekate U par sekvenci sa više protivnika, njihovo pojavljivanje se odvija po sistemu slučajnog izbora što donekle razbija monotoniju Specifičnost *Wing Nutsa* je u tome što nišanom jurite neprijateljski avion po ekranu i ne postoji šablon po kojem ćete znati gde će se avion pojaviti i gde će otići Naravno posle dovoljno dugo igranja uvežbaćete se da nišanom pratite avion bez većih odstupanja (ali tek posle dovoljno dugo igranja) Jedini interaktivni film koji smo do sada videli da je imao tu vrstu raznovrsnosti jeste *Slam Dunk* basket, koji takođe teče na različit način i teško može dosaditi posle jednog igranja (što je, nažalost, odlika svih dosadašnjih ALG-ovih izdanja) Pozitivna strana *Wing Nutsa* je i pregršt kratkih kadrova koji se smenjuju u brzom montažnom ritmu, držeći pažnju gledaoca/igrača stalno prikovanu za ekran Praktično, gledate „Partizansku eskadrilu" u kojoj možete postati Dalibor za tili čas Parčići jurenja neprijateljskog aviona bivaju presečeni momentima kada se Švaba nađe iza vas pa ga treba vešto eskivirati U sve to su vešto umontirani kadrovi pilota sa osvrtanjem i nišanjenjem, i letačkih bravura koje pojačavaju iluziju, što i jeste svrha filma

Perfekcionisti će možda biti nezadovoljni što se uloga igrača svodi samo na pucanje a ne i na let (princip igre je kao u *Rebel Assaultu 1 i 2* i *The Chaos Controlu)* Međutim, bojim se da bi dodatne funkcije samo otežale igru, a pretpostavljam da ni realizacija takve igre nije baš jednostavna (i ovako sve deluje strašno skupo – puno uništenih aviona statista, kostima...) Moje glavne zamerke upućene su nepostojanju povezivanja više računara i međusobnih obračuna, kao i malom broju nivoa – svega šest. Doduše možda bi više nivoa postalo vremenom dosadno Ovako, taman srušite most uništite izviđački balon kresnete jedan cepelin uništite Crnog, zatim Crvenog barona i puna kapa A pošto se Crveni baron (simpatični brkati pijanac) spasao na kraju iskočivši iz svog zapaljenog aviona možemo se nadati nastavku

Nenad VASOVIĆ

CD-ROM ustupio „Espro"



ŽANR: pucačka igra/interaktivni film

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk

90

Korak bliže ulasku u filmski ekran.

Nedostatak opcije za povezivanje više računara i igrača.

Star Trek: Deep Space Nine

Harbinger





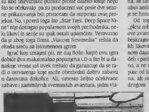
Izgleda da je otkupljivanje prava za izradu kompjuterske igre bazirane na poznatoj TV seriji „Star Trek" postao popularan sport među firmama koje se bave ovim poslom Ako zanemarimo nekoliko bledih pokušaja koji datiraju još iz doba osmobitnih računara, prva ozbiljnija igra na ovu temu bila je „Interplayeva" avantura *Star Trek 25" Anniversary* Posle solidnog uspeha koji je zabeležila ova igra usledio je i nastavak po imenu *Judgment Rites* Štafetnu palicu je potom preuzeo „Spectrum Holobyte' i napravio izvanrednu avanturu *A Final Unity* inspirisanu drugim velikim ciklusom ove serije „Star Trek. The Next Generation"

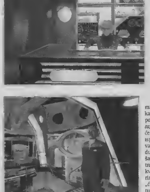
Kao što verovatno znate, treći ciklus serije „Star Trek" je stavio tačku na avanture posade svemirskog broda „Enterprise" i centralnu radnju preneo na orbitalnu stanicu „Deep Space Nine' pod komandom kapetana Bendžamina Siska Međutim, nove epizode su kod televizijske publike prošle daleko lošije nego što se očekivalo pa su producenti već posle dve sezone prikazivanja bili primorani da stopiraju ovaj projekat. No, i pored toga što „Star Trek. Deep Space Nine" nije dostigao popularnost svojih prethodnika, neki likovi iz serije su ipak ostali upamćeni Verovatno da je zbog toga firma „Viacom Newmedia" rešila da okuša sreću sa istoimenom igrom

Igrač koji iznajmi (ili, ne daj Bože kupi) ovu igru dobiće dva maksimalno popunjena CD-a što bi u današnje vreme još uvek trebalo da garantuje da se radi o ostvarenju koje može obezbediti dobru zabavu u časovima dokolice Ali, umesto željno očekivane zabave i zanimljivih svemirskih avantura, jadni vlasnik ovog 1,2 GB dugog materijala biće preko svog monitora bombardovan 90% koncentratom dosade koji ce ga uspavati bolje od bilo kog medikamenta Moramo reći da smo igru (jedva) završili i da utisci koje iznosimo odslikavaju pravo stanje stvari

Centralna ličnost avanture *Harbinger* je diplomata Envoj Benik koji dolazi na stanicu „Deep Space Nine" kako bi pomogao izvesnom ambasadoru Kangu u zakazanim pregovorima sa novootrkivenom rasom Sitijana (Scythians) Međutim, neposredno pred sletanje na stanicu Benikov brod napadaju sitijanski dronovi i teško ga oštecuju Glavni junak, naravno, izvlači živu glavu i obaveštava kapetana Siska o onome što se dogodilo Pošto se situacija konačno smirila, Benik odlazi do ambasadorovog apartmana, ali tamo zatiče njegov leš Ko je i zašto ubio ambasadora Kanga pitanje je na koje se hitno mora naci odgovor

Od tog mesta *Harbinger* počinje da „plete rolku oko igračevog vrata" Igranje ove avanture se skoro isključivo svodi na beskrajne dijaloge između Benika i ostalih likova koji odgovore na pitanja većinom daju u obliku na kome bi im pozavideli i profesionalni političari („govori puno, a ne reci ništa") Jedini akteri koji ne pate od logoreje su pripadnici rase Sitijana, ali oni zato predstavljaju krajnost u drugom pogleđu – sporazumevaju se isključivo izgovaranjem pojedinačnih reči između kojih prave pauzu od dvadesetak, pa i više sekundi (!) Možete zamisliti kako onda izgledaju pregovori sa njihovom delegacijom kada posle svake reći sledi „piš-pauza" Još jedan od bisera je i potpuno odsustvo inventara, što se očigledno idealno uklapa u Talk Show koncepciju ove igre





Posle iscrpljujuće dosadnog prvog dela avanture (čitaj prvi CD), radnja se seli u tajanstvenu tvrđavu koju su nekada izgradili daleki preci Sitijana Ovde, na sreću, nema toliko praznih priča, ali su se zato za monotoniju pobrinuli lavirinti i liftovi od kojih se tvrđava sastoji Ipak, drugi deo igre jeste nešto zanimljiviji i od igrača zahteva da upotrebi mozak. Za promenu

Malobrojne svetle tačke u mraku zvanom *Harbinger* su pre svega grafika (veoma lepa i šarena, zaista dostojna hvale) i arkadne sekvence koje po svom obliku donekle podsećaju na pojedine nivoe iz *Rebel Assaulta*, odnosno njegovog drugog nastavka Igrač će u pet navrata tokom igre biti u prilici da isproba svoje streljačke sposobnosti uništavajuci neprijateljske svemirske brodove Doduše, učešće u akciji se isključivo svodi na nišanjenje i pucanje (praćenje protivnika kontroliše kompjuter) ali sudeći prema visokom kvalitetu ovih pucačkih sekvenci, programerima *Harbingera* bi najbolje bilo da se okanu „ćorava posla (mislimo na pravljenje avantura) i da svoje znanje i umeće iskoriste na polju arkadnih igara (verovatno bi u tom slučaju njihovi proizvodi zabeležili daleko bolje rezultate) Pohvalno je i to što su glavnim likovima u igri glasove pozajmili glumci koji su glumili i u seriji

Ono što je na kraju i dalje ostala apsolutna misterija jeste zbog čega je avantura dobila podnaslov *Harbinger* Naime, „Harbinger" je ime bespilotnog svemirskog broda koji u prvoj polovini igre napada stanicu „DS9" Brod se jednostavno pojavljuje u jednoj sceni igrač ga potom u arkadnoj sekvenci uništava i to je sve Zaista nam nije jasno odakle autorima ideja da igru nazovu po nečemu što čini 0.5% njenog scenarija

Star Trek Deep Space Nine – Harbinger je promašaj kakav skoro nije viđen Igru vam možemo preporučiti jedino u slučaju da vam je potreban efikasan lek protiv hronične nesanice Ako, pak, nemate takvih problema, onda

Slobodan MACEDONIĆ

CD-ROM ustupio „Espro"

ŽANR: avantura

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 2 kompakt diska

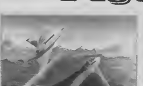
57

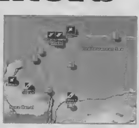
Odlične arkadne sekvence Dobra grafika.

Beskrajno nategnuti dijalozi. Nezanimljiva priča

Opisi

Advanced Tactical Fighters



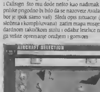


Problem borbenih simulacija letenja je uglavnom relativno siromašna grafika i sputana mašta Prave se kao više-manje pucačke igre s tim što je glavni junak postavljen u enterijer kokpita aviona (za razliku od sve popularnijih *Doomačina*) U *ATF-u* je stvar prilično drugačija

Na CD-u zauzima preko 600 MB, a ukoliko se instalira na hard disk razbaškari se na skoro 40 MB Zahteva prilično brzu mašinu (barem 486DX ukoliko niste skloni mazohizmu) Zavisno od kvaliteta grafičke kartice može raditi na svim rezolucijama do 1024 x 768 što je svojevrsna retkost

Po startovanju programa otvara se meni koji podseća na komandni pult avionskog računara Na izboru vam je let pojedinačne misije, ili ceo scenario – Egipat 1998 ili Rusija 2002 godine Imate mogućnost da pregledate sve avione NATO flote koji su vam na raspolaganju tokom igre i to kroz zaista mnogo aspekata Tu je 3D model fotografija fotografija kokpita, shematski prikaz aviona prikaz motora aviona kao i tekstualni opis letelice Pored ove opcije imate mogućnost da dobijete osnovne podatke i o vazduhoplovima koji nisu direktno uključeni u igru, doduše sa nešto manje podataka 3D model fotografija i opis

Ukoliko se odlučite da igrate celi scenario potrebno je da se registrujete kao pilot Unosite svoje ime i Callsign što mu dođe nešto kao nadimak (za naše prilike prigodno bi bilo da se nazovete Avala-1, ali izbor je ipak samo vaš) Sledi opis situacije (koja nije složena i komplikovana) zatim mapa misije na standardnom takučkom stolu i odabir letelice nakon čega vršite opremanje oružjem i gorivom



Zavisno od misije naći ćete se na zemlji ili u vazduhu Letenje je (kao uostalom i cela igra) praćeno izuzetnom grafikom, ali velika zamerka čini komandovanje pravcem koje je pomalo neprecizno Odgovori na ostale komande kao i ponašanje aviona su uglavnom dobri

Pritiskom na 'Esc' u kokpitu otvara se padajući meni u kome možete podesiti sredstvo upravljanja (tastatura, džojstik ili nešto drugo) Tu je i određivanje ugla gledanja – iz kokpita, van njega u vrhu rakete Još možete podesiti prikaz na HUD ekranu i/ili uključiti opcije za varanje

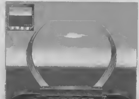
Kada se sve sabere i oduzme, *ATF* je više nego dobar medijum za iskaljivanje besa uz prilično korišćenje mozga, fenomenalnu grafiku i sjajan osećaj I ne samo to – zahvaljujući njemu možete saznati štošta o borbenoj avijaciji SAD

Komande sa tastature:

'	Increase Radar Rng
	Decrease Radar Rng
'-'6'	Thrust
	Next Weapon
	Previous Weapon
'A'	Autopilot
'B'	Speed Brakes
'C'	Time compression
'F'	Flaps
'G'	Gear
'H'	Hook
'J'	Jammers on/off
'N'	Nav Hud
'O'	Bay Doors open/close
'R'	Radar
'U'	IFF Squawk
'W'	Next Waypoint
'F1'	Front View
'F2'	Rear View
'F4'	Virtual Cockpit
'F5'	Player income missile
'F7'	Player to Target
'F9'	Flyby View
'F12'	Missile Camera
'Esc'	Menu
'Backspace'	Cockpit off
'Ins	Chaff
'Del'	Flares
'Tab'	Fire Gun
'Ctrl-P'	Pause
'Alt-D'	Disengage
'Alt-E'	Engage my target
'Alt-P	Protect me
'Alt-W'	Engage tgts same class
levi Shift-4'	Target View
levi 'Shift-5'	Radar Warn Window
levi 'Shift-6	Nav Window
levi 'Shift-8'	System Window
levi Shift-9	Radar Window
levi 'Shift-E'	Eject
levi 'Shift-W'	Previous Waypoint
levi Shift-X	Vector Thrust 90%
levi 'Shift-Z'	Vector Thrust 0%

Relja JOVIĆ

CD-ROM ustupio „M & S Soft"





ŽANR: simulacija vožnje

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk

92

Više nego kvalitetna grafika

Pomalo neprecizno komandovanje sa tastature.

Opisi

Warcraft 2

PUD Levels

Odlična igra *Warcraft 2* obeležila je prošlu godinu paralelno sa *Command & Conquer* koja je urađena po sličnom principu Ako ste imali mogucnost da igrate *Warcraft 2* i u društvu ugođaj je bio još jači Igru sa dva igrača moguce je realizovati preko mreže ili modema, a igrači mogu biti suparnici ili saveznici koji za jedničkim snagama pokušavaju da poraze neprijateljske trupe i budu ovenčani večnom slavom Recimo autor teksta je prešao *Warcraft 2* prvo predvodeći orke, zatim ljude onda se sa svojim kolegama bacio na mrežno igranje Posle izvesnog vremena dosadilo nam je pa smo izmišljali spostvene nivoe

Kad smo konačno pomislili da smo se otarasili „napasti", stiglo nam je 50 novih nivoa koje je trebalo preći Istini za volju nivoe nisu pravili ljudi iz Blizzard Entertainmenta" (koji su pravili originalnu igru) Jedna strana piratska grupa je skupila nivoe koje su pravili razni ljudi širom sveta objedinila ih i obnarodovala Uosralom „Blizzard Entertainment" je baš zato sa originalnom igrom isporučio i **Level Editor** za kreiranje sopstvenih nivoa i smicalica.

Nivoi nam stižu na samo jednoj disketu (doduše skroz popunjenoj) a nakon instalacije se rašire na čitavih 9 MB Ako ste mislili da cete se lako prošetati kroz njih grdno se varate jer toga ima „ohoho Za one koji ne znaju proces instalacije i startovanja nivoa je sledeci raspakujte disketu u direktorijum gde se nalazi *Warcraft 2* startujte igru izaberite **Single Player Game**, zatim **Custom Scenario**, izaberite jedan od ponuđenih 50 scenarija i startujte igru

Ako smo za originalne nivoe rekli da su teški kako igra odmiče (autor teksta mora da prizna da se namučio na 13 i 14 nivou sa ljudima i 14 nivou sa orcima), za dodatne nivoe možemo reći da variraju od strašno lakih i debilnih, do neverovatno teških i suludih Ipak, dodatni nivoi su uglavnom zamišljeni kao borba prsa u prsa do









totalnog istrebljenja, što u originalnim nivoima nije uvek bio slučaj Doduše svaki od ovih novih nivoa predstavlja *Warcraft 2* u malome jer sadrži na jednom mestu sve smicalice koje mogu da se pojave Tako imate nivo gde samo sa seljacima treba da srušite celo neprijateljsko selo (i to bez ikakve dodatne gradnje) da uništite Dark Portal sa samo jednim čarobnjakom (a sente se poslednjeg nivoa sa ljudima i uništavanja tamošnjeg Dark Portala)

Globalno gledajući nivoi su sasvim dobro osmišljeni s tim što se vidi da su pravljeni kao želja pojedinaca da nadoknade neke propuste i neispunjene želje iz originalnog pakovanja Međutim ako ste prešli *Warcraft 1* i *2* verovatno vam je vec preko glave i orkova i ljudi pa možda necete izdržati i odigrati svih 50 nivoa S druge strane ako niste preterano zaljubljeni u *Warcraft 2* i ne ide vam od ruke ovi nivoi ce biti prava stvar jer ćete možda moći da pređete i više nego što ste u prvi mah pomislili. Investicija od jedne HD diskete (pod uslovom da već imate *Warcraft 2*) nije nikakav problem da probate ovu kompilaciju novih nivoa

Vladimir PISODOROV

ŽANR: strateška igra

92

Domišljata i inventivna scenarija

Ima i „bisera" koji su smešno jednostavni.

Alien Odyssey



Posle uspeha čuvene trilogije *Alone In The Dark*, zatim igara *Ecstatica* i *BioForge*, iz „Philips Medie" stiže nova igra sa sličnim izvođenjem i 3D renderovanim likovima – *Alien Odyssey*. U dubini svemira uzlećete letilicom sa ogromnog svemirskog broda. U Betan sistemu (gde se inače nalazite) treba da izvršite analizu planete za pet dana (običan rutinski zadatak). Navigacioni kompjuter vam saopštava da zbog atmosferskih nepogoda nije u mogućnosti da izvrši dalje skeniranje i jedino što sigurno znate je da postoje oblici života. Spuštajući se niže kako biste obavili dalja istraživanja, vašu letilicu udara grom. Naglo gubite visinu, otkazuju vam glavni, a zatim i pomoćni motori i ostaje vam da konstatujete kako će sletanje „da boli".

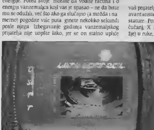
Posle nesreće nalazite se u polumrtvom stanju. Stanovnik planete na kojoj ste se našli posmatrao je vašu nesreću i stiže do vas nekom vrstom lebdećeg motora (kao iz filma „Return Of Jedi"). Izvlačeći vas „iz mrtvih" nekakvom ljubičastom kuglom i ubijanjem neprijateljskih vojnika koji su u međuvremenu pristigli, domaćin vas poziva da ga sledite. Sedate za motor i tako počinje prva misija. Upravljanje je najlakše pomoću miša, pa savetujemo da ga izaberete u opciji za nameštanje kontrola. Nemojte ni pomišljati da igrate preko tastature ili džojstika: skoro je nemoguće i nećete uspeti da smaknete nijednog „lošeg momka".





Prvi deo igre ima izvođenje kao u *Wing Commanderu* i *Rebel Assaultu*. Na neprijatelje pucate sa dva mitraljeza. Pazite, jer kada se zagreju ne mogu pucati rafalnom paljbom. Njihova temperatura predstavljena je u vidu skale koja se nalazi na komandnoj tabli motora. Na tabli se nalazi i skala za oštećenje motora čije narušavanje trebate da sprečite. Neprijatelji vas napadaju bacajući bombe u koje treba da pucate kako biste izbegli gubljenje energije. Pored svoje, morate da vodite računa i o energiji vanzemaljca koji vas je spasao – ne da biste mu se odužili, već što ako ga slučajno (a možda i namerno) pogodite više puta, ginete nekoliko sekundi posle njega. Izbegavanje gađanja vanzemaljskog prijatelja nije uopšte lako, jer se on stalno upliće između vašeg nišana i neprijatelja (kao da to radi namerno). Svaki put kada uništite neprijatelja prikazaće se drugačija animacija, koja tokom igre postaje sve dosadnija i dosadnija. U normalnom nivou teži ne lako je završiti ovaj deo igre čak i za one koji nisu najvештiji u ovakvom tipu igara.

Sledeće što vas čeka jeste pohod na neprijateljsku bazu. Uništavate neprijateljskog čuvara i ulazite u građevinu kroz neku vrstu ventilacije. Po ulasku vaš prijatelj nestaje i ostajete sami. Počinje arkadno-avanturistički deo igre. Upravljanje se vrši preko tastature. Pomoću strelica se krećete, taster 'Z' je za čučanj, 'X' za skok, tasterom 'J' uzimate stvar (oružje) u ruke, 'Ctrl' za pucanje a 'Space' služi za aktiviranje liftova, kompjutera i sličnog. Pritiskom na 'Esc' dobijate meni sa opcijama za podešavanje zvuka, ispisivanje reči, snimanje i učitavanje stanja itd. U gornjem levom delu ekrana je predstavljena preostala energija u procentima i preko pokazivača rada srca.



Krenite prema kraju hodnika. Pre nego što skočite u rupu, sa leve strane se nalazi neka vrsta kompjutera. Aktivirajte ga sa 'Space'. Na ekranu koji će se pojaviti, vertikalan taster je nešto kao 'Esc' kod „ovozemaljskih" kompjutera, a pritiskom na gornji horizontalni taster dobijate statistiku o bićima i letilicama koje menjate strelicama u donjem delu prozora. Pritiskom na donji horizontalni taster dobijate mapu okolnog područja koju skrolujete strelicama u donjem desnom delu prozora. Dobijate (bar za sada) samo informacije o ventilatoru. Skočite u rupu i izvadite pušku (tasterom 'J') i pucajte u ventilator.

Ubijte stvorenjce (najbolje je sa razdaljine) i opet skočite dole. Naići ćete na podni ventilator koji morate da preskočite (u suprotnom odgledaćete surovu animaciju postepenog otkidanja nogu, tela i otpadanja glave u lokvi ljubičaste krvi). Opet ubijte stvorenjce. Startujte kompjuter i aktivirajte mapu, obeležite vrata i stisnite crvene trougliće u donjem levom delu prozora. Vrata će se otvoriti. Napustite kompjuter, sagnite se i ubijte stvorenjce (u čučećem položaju – držite sve vreme taster 'Z').

Došli ste do generatora, pucajte u njega dok ga ne uništite. Uskočite u rupu i ubijte životinjicu. Idite do vrata. Ubijte robota i stanite na lift. Siđite dole (na taster 'Space'). Kada siđete dole, uništite burad. Vratite se liftom i nastavite dalje. Ubijte leteću loptu i zaobiđite baru ispod ventilatora, jer oduzima energiju. Prođite kroz vrata i ubijte robota. Idite kroz leva vrata i opet ubijte robota. Pokupite njegovu otkinutu ruku (samo se sagnite iznad nje). Vratite se u prethodnu sobu, pa idite u desnu sobu, ali pazite – nemojte sasvim ući, već sa vrata ubijte robota da ne biste aktivirali sistem za zaključavanje vrata. Preskočite zrake i aktivirajte kompjuter. Pritisnite treperavu crvenu tačku, a potom trougliće u donjem desnom delu. U levoj prostoriji će se otvoriti otvor. Uđite i uništite napravu koja se nalazi unutra. Idite u sledeću sobu, ubijte robota i siđite liftom. Naći ćete se na visećem mostu u obliku kvadrata. Poubijajte dva robota i većeg na spratu niže. Na mestu gde se klima most nalazi se tečnost. Preskočite je, jer će vam u suprotnom oduzeti energiju.

Kako bi vam igra i posle opisa bila zanimljiva, bolje da ostalo otkrijete sami. Igra je mnogo lakša od *BioForgea* i ne bi trebalo da predstavlja veliki problem. Grafika je na višem nivou od sličnih prethodnika, a ni zvuk nije loš.

Minimalna konfiguracija za igranje ove igre je, po proizvođaču, 486 DX2 na 66 MHz sa 8 MB memorije, local bus VGA, CD dvobrzinac, opcionalna zvučna kartica i 15 MB slobodnog mesta na hard disku. Sasvim dobro i bez zastajkivanja radi na DX4/100 sa 12 MB RAM-a i CD drajvom četvorobrzincem.

Dejan KODIC

CD-ROM ustupio „Espro"

ŽANR: istraživačka igra

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk

82

Pokušaj izrade avanture po ugledu na BioForge

Previše podseca na Creature Shock.

Sea Legends





U davna vremena kada svet nije bio opterećen strujom, naftom mogućom inflacijom, već samo kolonijalnim ratovima i robovima, kada su morima vladali jedrenjaci smeštena je radnja igre koju smo slatko igrali na Commodoreu 64 Reč je o čuvenoj igri *Pirates!*

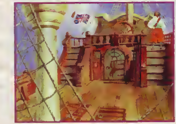
Sea Legends zaista nije ništa više nego rimejk poznate igre, pod drugačijim nasiovom Obično u ovakvim slučajevima kada se radi o „Kazablanci u boji (i sa hepiendom)' stvari nisu svetle, ali kod *Sea Legends* situacija je drugačija. U pitanju je zaista sjajno grafičko i muzičko rešenje već dobro prodate ideje



Po instalaciji „*Pirates!* u boji" i podešavanju neminovnih trica i kučina naći ćete se u prostom meniju uz simpatičnu muziku Odabirom Starta muzika gotovo neprimetno prelazi u novu temu i nalazite se na svom brodu Kliknite na mornara koji će vas upitati šta želite (nastavak putovanja ili ulazak u grad) i, ukoliko se odlučite za grad, uskoro ćete se naći na raskrsnici – od volje vam kafana crkva, guverner ili prodavnica







Stvar je izbora i sklonosti, ali ako odete u „politički centar mesta' dobićete prvi zadatak. Dijalozi između likova su vrlo duhoviti Recimo kod guvernera možete sresti svog daljeg rođaka koji će vas upoznati sa svojom zgodnom kćerkom Sled događaja nakon toga stvar je ukusa i nakionosti

Pregled vaše imovine, stanja broda i podataka o mestu možete dobiti prinskom na 'F10 Ako obratite pažnju na to šta se u kom mestu troši a šta proizvodi, i u kom proizvodnom centru se nalazite možete se pristojno obogatiti trgovinom U istom meniju pregledajte brodski dnevnik u kome se nalaze podaci o vašim zadacima

Ukoliko se rešite da napadate grad naravno neprijateljski, standardni „pasivni ekran" prelazi u dinamički Tada su vam pored kursorskih tastera (levo, desno i dizanje i spuštanje jedara) značajni i tasteri '1'-'4' na koje respektivno dobijate informaciju o kursu i vetru, snazi jedara, cilju ka kome plovite i gazu (koliko vam fali da se nasučete) Sa 'Space' pucate iz topa, nakon čega čekate da se topovi ponovo napune Pritisak na 'Esc' taster, pod uslovom da niste spustili jedra, služi za odustajanje od opsade a preko funkcijskih tastera možete menjati poglede na brod ili na kartu Tako naprimer sa F8 vidite „taktički" prikaz trenutne dramske situacije

Drugi slučaj kada igra prelazi u, da tako kažemo, arkadnu jeste mačevanje Čista klasika koja se završava poetskim „... *i probode ga na kraju balade!*", što i nije toliko poetično ukoliko deo ražnjića postanete i sami

Naglasimo da su prelazi sa muzičke teme na temu zavisno od situacije u kojoj se nalazite izuzetno kvalitetni Mada, izvedba pristojno komponovanih tema mogla je biti na malo višem nivou

Pirates! smo voleli, ali u današnje vreme igara sa savremenom grafikom i muzikom oni izgledaju smešno Zato imamo priliku da se zabavljamo sa novom-starom igrom *Sea Legends* Za nju se može reći mnogo toga ali nikako da je loša ili dosadna Naprotiv

Relja JOVIĆ

ŽANR: istraživačka igra
PLATFORMA: PC
MEDIJUM: 1 kompakt disk

8

Lepi muzički prelazi, simpatična grafika

9

Već viđeno

Opisi

Terra Nova

Možete li da zamislite 3D pucačinu koja se odvija na otvorenom prostoru, (tako da su prostorna ograničenja gotovo zanemarljiva), koja ima strateške elemente i (šlag na tortu) gotovo savršenu grafiku? O takvoj igri je do pre izvesnog vremena bilo teško čak i maštati, ali munjevit razvoj zabavnog softvera je doprineo da tokom 1996. godine svetlost dana ugleda *Terra Nova*, igra koja ispunjava sve navedene uslove.

Uvod je izuzetno inventivan. Za nekih hiljadu godina ljudi će uveliko sejati kolonije po svemiru (zamislite samo šoping turu Beograd-Budimpešta-Jupiter) i čovečanstvo će napredovati u svakom pogledu iz dana u dan. Ali u toj tehnološkoj lepoti odnekud se pojavljuju loši momci, koje treba momentalno dezintegrisati jer bi se mogli pokazati kao izuzetna pretnja stvorenom sistemu. Vi ste, inače, pripadnik elitnih vladinih trupa i zapala vas je baš ta „koska".

Po startovanju igre možete se opredeliti za vođenje kampanje ili za Random Scenario Builter. Za razliku od kampanja koje podrazumevaju postepeno napredovanje ka težim misijama, moćnijim oružjima i jačem neprijatelju, Random Scenario Builter vam omogućuje da sami izaberete sve ono što čini jednu misiju. Počecemo od mape na kojoj će misija biti smeštena – ponuđeno je petnaestak mogućnosti.

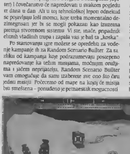




Tu su sve moguće vrste terena, od kanjona, jezera, obala mora, ogromnih šuma pa sve do površine Meseca. Što se tiče karaktera zadatka, vaš posao će biti ili da napadnete naznačenu metu ili da je odbranite od mogućih ataka na njen „suverenitet i integritet".

Postoji i treca mogucnost – Murderous Rage. Možete određivati broj i vrstu neprijatelja, nivo opremljenosti, svoje Squadmateove kao i vremenske uslove. Ne smemo zaboraviti ni Cheat meni gde možete uključiti/isključiti više pomagala (neranjivost, neograničena municija, senzori). Sve ovo čini *Terra Novu* jednom od najnelinearnijih igara u poslednjih par godina.

Vaš kokpit je dosta složen pa vam preporučujemo obučavanje na Tutor nivou gde uvežbavate pravilno korišćenje mobilnih, pucačkih i navigatorskih sposobnosti robota. Kada spomenusmo robote, ti ne mislimo na trideseto-metarske limene pokretne topove iz *MechWarriora*, već na specijalno dizajnirana „pametna" XXXL odela u čijoj se unutrašnjosti nalazite. Odela vam dozvoljavaju punu slobodu pokreta, pa možete da letite ili da se krecete brzinama do 80 km/h. Pritiskom na sličice pilota u donjem levom uglu ekrana možete stupiti u kontakt sa svim članovima svoga tima i putem radio-veze uputite neka neophodna naređenja. Recimo, ako na mapi primetite približavanje protivničkih jedinica, možete poslati dvojicu iza njihovih leđa, s tim da sačekaju vaš znak za napad, a da sa preostalim borcem napravite zasedu u nekom kamenjaru. U pravom trenutku naredite „Agressive Attack!" i pobeda je vaša.



Ipak, treba reći i to da se do borbe ponekad čeka jako puno, naročito ako je protivnik slab, pa će se igra svesti na jurcanje za njim. Ovde se više ističu strateške odlike *Terra Nove*, što automatski umanjuje značaj dinamičnosti koji je u svim *Doom*ačinama (što je, na kraju krajeva, i *Terra Nova*) bio presudan za kvalitet igre.

Takođe, igranje u najvišoj rezoluciji 320 x 400 i na Pentiumu sa 16 MB RAM-a može da bude vrlo usporeno. No, u navedenoj rezoluciji bitmapirana grafika izgleda fenomenalno. Brda, doline, drveće, jezera... sve ima fotorealističan izgled. Animacija vaših i neprijateljskih boraca je takođe izuzetna, pa imate utisak da gledate pokrete pravih ljudi. Svaka eksplozija će naneti štetu okolnim objektima, tako da se ne iznenadite ako u neposrednoj blizini raznesenog protivnika nađete samo pocrnele ostatke nečega što je moglo biti jelka. Programeri „Looking Glass Technologiesa" su se baš svojski potrudili – nadajmo se da će tako biti i sledeći put.

Ilir GAŠI

CD-ROM ustupio „T.M. Comp"

ŽANR: pucačka igra

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk

89

Velika sloboda kretanja, realistična grafika, originalnost.

Je l' ima neko Sextium?



Transport Tycoon Deluxe







Nije još ni godinu dana prošlo od izlaska *Transport Tycoona* a već se pojavio *Transport Tycoon Deluxe* koji je znatno poboljšan u odnosu na prvenac.

Kada startujete *Transport Tycoon Deluxe*, u prvi mah ćete se zapitati „Šta je ovde poboljšano?" Međutim, pažljivijim pregledom u glavnom meniju ćete pored standardnih opcija (učitavanje igre, izbor nivoa težine...) naići na par novih mogućnosti u vidu izbora vrste terena i njegove konstrukcije. Na raspolaganju su vam Polar, Sub-Tropical, Toyland i Standard (teren već viđen u *Transport Tycoonu*). U Toylandu ćete naići na smešne kućice u obliku cipele, razne fabrike za proizvodnju slatkiša, igračaka i drugih dečjih zanimacije, dok će u Sub-Tropicalu sve to biti zamenjeno teškim fabrikama za proizvodnju hrane i sličnih životnih namirnica. U Polaru će sve to zameniti pilane i rafinerije.

Kada se opredelite na kakvom ćete terenu igrati (ili ga pak sami napravite) i kliknete na Start New Game igra će početi. Pri startovanju igre primetićete da je grafika (rezolucije 640 x 480) za nijansu bolja nego u *Transport Tycoonu*. Na raspolaganju vam stoje razne opcije. Jedna od novih je **Fund New Industry**, pomoću koje možete (ako imate novca) graditi objekte za proizvodnju i preradu sirovina. Zatim tu je spisak gradova sa brojem stanovnika. Ako kliknete na ime iznad grada (ne u meniju) dobićete opcije za izmenu imena grada, pokazivanja lokacije i veoma zanimljivu mogućnost nazvanu Local Authority u okviru koje možete reklamirati svoju firmu radi većeg priliva putnika i robe, ili podići sebi spomenik (samo za samoljubive).

Takođe možete podstaći izgradnju novih građevina, ali pazite – ponekad se može desiti da umesto neke gigantske poslovne zgrade podignu najobičniju straćaru. Na raspolaganju vam stoji i opcija za rekonstrukciju puteva u izabranom gradu. Veoma je zabavno kada je iskoristite u nekom gradu u kojem protivnik ima više drumskih vozila. Klikom na ovu opciju, desetak bagera će temeljno početi da „ore" puteve (spremamo se za maraton), što će zaustaviti protivnička vozila (naravno i vaša, ako ih imate u tom gradu) za bar šest meseci (podlo, zar ne?). Ako imate rivala u gradu dobro će vam doći opcija **Buy Exclusive Transport Rights** koja omogućava ekskluzivno pravo prevoza putnika u tom gradu. Naravno, sve se ovo plaća (koliko para toliko i muzike).

Što se tiče novih vozila, ima ih na pretek i veoma su raznovrsna i skupa. Oko 2000. godine ćete, recimo, izumeti avione koji lete brzinom od oko 2500 km/h. Takođe je veoma pohvalno što postoje tri vrste pruga: Railroad, Monorail, Maglev Rail. Za mlade ljubitelje prirode tu je veoma interesantna opcija sađenja drveća (ima preko deset vrsta). U Toylandu je drveće zamenjeno raznoraznim lilihipima. Igru započinjete u periodu od 1900-1960. godine, a do 2050. godine morate postati vodeći, inače je igri kraj. Ako, pak, postanete najbolji, u novinama će se pojaviti članak o vama (sa sve sličicom) i biće vam omogućeno da se igrate do beskonačnosti. Nažalost, mašine se razvijaju samo do 2050. godine, tako da se dalje možete baviti razvijanjem gradova i sl. Više novih muzičkih tema će upotpuniti atmosferu i učiniće da se osećate kao pravi „šef" kompanije.

Što se tiče konfiguracije, nemojte pokušavati da startujete igru bez bar 486/33 MHz i 4 MB RAM-a.

Uroš ZEČEVIĆ

ŽANR: upravljačka simulacija

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk

90

Raznovrsnost terena, vreme teče brže nego u prethodnoj verziji.

Hardverska zahtevnost, limitiranost igre do 2050. godine.



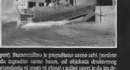
RISE AND RULE OF ANCIENT EMPIRES

Kakva šteta! Taman kad su svi pomislili da „Sierra" preti da pomrsi račune „Microproseu" na polju upravljačkih simulacija jer se od najave dostojnog nastavka *Civilizationa* zatresla gora, desilo se najgore – rodio se miš!

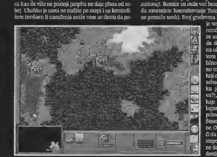
Izgleda da se posle nekoliko zaista izvrsnih ostvarenja (npr *Caesar 2*) „Sierra" našla pod velikim pritiskom javnosti da svetlost dana pod hitno ugleda i njihovo novo čedo: *Rise And Rule Of Ancient Empires*. Firma je podlegla uceni potrošača i dalje se sve odvijalo kao u onoj priči „Narodu se ne može ugoditi": taman kad su ugodili jednima (prosečnim američkim igračima), teško su se zamerili drugima (natprosečnim srpskim ljubiteljima strategija), pa između ostalih i autoru teksta. Prosto je neshvatljivo da kompanija takvog renomea, koji je bio zasnovan ne samo na kvalitetnim i originalnim idejama igara i tehničkoj perfekciji bliskoj raznoraznim tabačinama i pucačinama, dozvoli sebi ovakav promašaj. Nije reč o ideji; ona je već proverena i tu nema šta da se zameri (vodite jednu od starih civilizacija). Ono što užasava su nedovršenost i feleričnost tehničkih karakteristika igre. Teška i neizvesna instalacija (nažalost, nije Windows kriv), zatim neprekidna rivenja po hard disku što igru strahovito usporava (disk proradi na najmanji udarac po stolu na kome je PC), neusklađen rad HD-a i CD-a koji rezultuje stalnim i nervirajućim prekidanjem muzike (koja takođe, sem jedne melodije, nije na nivou), samo su neke od muka sa kojima ćete se susretati kao „srećni" vlasnik ove igre. Tu se računaju i neverovatne nebuloze koje se javljaju tokom igre: treba ukombinovati filozofe i vojsku da biste mogli da gradite puteve (?); zatim je tu vođa Grka, Homer (?!) predstavljen kao čio i vedar ratnik (?!?); kraljica Egipta Nefertite je postala muško (!)... Zaista dovoljno razloga da se zapita nije li igra trebalo da pričeka još koji mesec.

Sama igra se, kao i *Civilization*, odvija na dva ekrana. Jedan je mapa sveta (prilično realistično i lepo nacrtana), na kojoj komandujete raznim jedinicama (preko ikona na donjem i desnom delu slike). Već na rezoluciji 640 x 480 postoje problemi u razlučivanju smisla sličica na ikonama, a Help prozorčići u kojima (sitnim slovima) piše o čemu se radi, gase se posle svega nekoliko sekundi, pa ko stigne da pročita – stigao je. Kada jednom izdate komandu, jedinica kao da više ne postoji (uopšte ne daje glasa od sebe). Ukoliko je sami ne tražite po mapi i ne kontrolišete izvršava li naređenja može vam se desiti da potpuno zaboravite na nju (*„...šta je, bre, ovo?! Otkud moji Kelti u Kini?"*). Naravno o jedinicama se mora voditi briga: dobijaju li plate, bonove za topli obrok... tako da svako nekontrolisano udaljavanje od izvora dobara neretko vodi direktno u smrt.





Drugi ekran je pogled na grad (opet kao u *Civilizationu)*. Ikonice su ovde već bezobrazno male tako da savetujem konsultovanje Tutoriala (mada ni to ne pomaže uvek). Broj građevina koje možete zidati je veoma ograničen, a rezidencijalne četvrti se uopšte ne vide (mada dobijate povremena obaveštenja o njihovom proširivanju). Prilično je nerealno urađeno to što za svaki grad koji osnujete morate posebno da razvijate nauku (čemu onda država?), kao i građevine koje su vam na raspolaganju za zidanje (na primer, bez obzira što Smederevo ima kasarne, Obrenovac neće moći da ih izgradi sve dok stepen razvijenosti vojne doktrine u njemu ne dostigne određeni stepen). Stanovništvo je prepušteno samo sebi (možete da izgradite samo hram, od objekata društvenog standarda ni traga ni glasa) i jedini savet je da im držite uvek pune stomake, pa makar i nauštrb nauke, jerbo vam se crno piše (za razliku od *Civilizationa* ovde postoji samo jedna revolucija i vodi direktno u Program Manager). Na gradskom ekranu su i prozori za komunikaciju sa protivničkim igračima, ili prijateljsko dopisivanje preko modema (sličica sa mrtvačkom glavom, munjama...)



Treba poželeti „Sierri" da, ako ima poštenja i hrabrosti, povuče i doradi ovu igru – za opšte dobro.

Viktor TODOROVIĆ

CD-ROM ustupio „Espro"

ŽANR: strateška igra

PLATFORMA: PC

MEDIJUM: 1 kompakt disk

6

Mnogo hteli, mnogo započeli...

...ali celokupan utisak je ispod zadovoljavajućeg nivoa.

Team 17

Istorijat i budući planovi jednog od najambicioznijih proizvođača Amiginih igara



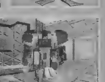




Jedna od najpoznatijih softverskih kuća u globalnoj industriji kompjuterskih igara „Team 17" nastala je iz nekadašnje „Evropske scene" Veliki procenat službenika i članova firme koji rade na realizovanju novih programa nekada su bili hakeri međusobno povezani preko tzv. „underground" BBS-ova.

Sve je počelo u ranim mesecima 1988. godine kada je **Martin Braun** (Brown), današnji nezvanični direktor kompanije, pronašao i kreirao 17-bitnu biblioteku *(Library)* za Amiga i Atari ST računare Ime je poteklo od činjenice da su Amiga i Atari kompjuteri 16-bitne mašine i da je biblioteka trebalo da poboljša sisteme za baš jedan bit. Posle dve godine razvoja, firma „17 Bit" bila je jedna od najpoznatijih i najpoštovanijih PD kompanija u Velikoj Britaniji i Evropi, sa hiljadama redovnih članova koji su regularno dobijali najnoviji softver Iz kontakata ostvarenih preko poslovanja „17 Bita" rodila se ideja o osnivanju ozbiljnije firme koja će uposliti većinu Amiga čarobnjaka i grupe krakera.







Početkom decembra 1990. formirano je ime „Team 17" i označen početak legende Umetnik koji je stajao iza prvih igara „Teama 17" (npr. *Alien Breed)*, **Riko Holms** (Rico Holmes) početkom 1991 dizajnirao je logo koji će postati zaštitni znak firme Da bi opstali na globalnom tržištu, razvili su posebnu taktiku i zadržali neozbiljnost prema poslovnim uspesima drugih kompanijama. Ulažući entuzijazam i ljubav prema poslu koji rade, stvorili su posebnu atmosferu koja je garantovala samo jedno – kvalitet.

Zagarantovani uspeh je postignut tokom druge polovine 1991 godine kada je tržište ugledao prvi *Alien Breed.* Ova pucačina iz ptičije perspektive sa potpuno novim pristupom ovakvoj vrsti igara inkasirala je popriličnu sumu za novajlije na softverskoj sceni Ohrabreni ovim činom, posle nešto manje od godinu dana izdaju *Alien Breed Special Edition* koji je 33 nedelje bio na vrhu lista prodaje u Britaniji Presrećni što su uhvatili pravi tip igre za Amiga računare koji će korisnici kupovati, nastavljaju sa proizvodnjom programa koji su u to vreme po kvalitetu podsećale na igre sa arkadnih konzola, iskorišćavajući grafičke mogućnosti računara sa glatkom animacijom i besprekornim radom bez bagova Amiga tržište je bilo njihovo U vreme najveće *Street Fighter* groznice izdaju *Body Blows* i postižu ogroman uspeh Karakteristično za „Team 17", do 1995 godine i potpisivanja ugovora sa „Ocean Sofwareom", takođe je bilo da nikada ne izbacuju zvaničnu najavu ili reklamu o svom novom softveru, puštajući da se igra probija sama na tržištu, imajući poverenja u njen kvalitet.

Posle *Body Blows* slede platforma o zanimljivoj žabici *Superfrog* i svemirska slevanadesno pucačina *Project X.* Posle tih igara, svaka sledeća ima zabeležen uspeh na prodajnoj sceni. Tokom (za Amigu) kriznog vremena 1995. godine, objavljuju se igre kao što su nastavak serijala *Alien Breed* sa prefiksom *Tower Assault* i novim grafičkim rešenjima i *All Terrain Racing* kao odgovor na „Acid Softwareov" *Skidmarks*

Ne zaboravljajući svoje centralno tržište, „Team 17" se okreće ka drugim platformama u vidu PC računara i kućnih konzola Da bi razvili igru za Amigu potrebno im je od 6 do 9 meseci, dok se igre za PC i konzole rade 12-16 meseci U suštini, to veoma zavisi od broja ljudi vezanih za razvoj neke aplikacije Danas „Team 17" broji oko 80 ljudi u centralnom delu firme (in-house) i oko 20-30 stručnih saradnika zaduženih za kontakte

Budući planovi „Teama 17" su vezani za distribuciju njihovog trenutno glavnog projekta ***Alien Breed 3D II: The Killing Grounds.*** Igra je direktan nastavak prvog dela *Doom*ačine koja je napravila požar na Amigi Donosi lepše uklopljene teksture (bez puno kvadratića) i glatku animaciju Novina je i transparentna mapa koja se može uključiti preko glavnog ekrana za igru Pogled glavnog lika se može pomerati čak i gore-dole Za punjenje oružja potrebno je otvoriti oružje i staviti patrone, tj municiju Sem monstruma sa oštrim zubima na kasnijim nivoima, zastupljeni su i ogromni roboti sa raketnim bacačima i lampama u mračnim hodnicima i tunelima Igra će se pojaviti na raznim platformama, dok će za Amige tražiti sportske konfiguracije (akceleratorska kartica i 4 MB RAM-a)

Za PC i konzole pojaviće se igra ***Witchwood,*** direktan nastavak i klon *Speris Legacy* Poboljšanja dolaze u vidu bržeg načina komunikacije sa inteligentnim likovima „neke tamo zemlje" i animacije u vidu kontinualnog crtanog filma

Trenutno se na tržištu pojavio data disk ***Worms: Reinforcements*** za popularnu strategijšku mozgalicu sa simpatičnim crvićima. Ona uvodi igrače u nastavak *Worms 2* koji treba da bude na tržištu sredinom leta Ostaje nam samo da pratimo istoriju koju stvara „Team 17"

Branislav BABOVIC

Najpopularnije igre „Teama 17":

Alien Breed	(SK 1/92)
Alien Breed Special Edition	(SK 1/93)
Project X	
Assassin	(SI 11)
Superfrog	(SK 5/93)
Body Blows	(SK 10/93)
F1 Challenge	(SK 10/93)
Project X Special Edition	(SK 11/93)
Body Blows Galactic	(SI 12)
Qwak	(SI 12)
Alien Breed 2	(SI 12)
Assassin Special Edition	(SK 4/94)
Arcade Pool	(SK 9/94)
Alien Breed Tower Assault	(SK 12/94)
All Terrain Racing	(SK 5/95)
Overdrive	(SK 6/95)
Euromenager	
Alien Breed 3D	(SK 11/95)
Worms	(SK 12/95)
Speris Legacy	(SK 4/96)

Pozajmljeni intervju

Pravio bih igre i besplatno

Čovek koji je 1989. postavio kamen temeljac za jednu od najuspešnijih serija kompjuterskih igara priča o svojim planovima

Pre nego što je 1987. počeo da radi u „Originu", **Kris (Chris) Roberts** je bio samostalni programer u Engleskoj. Prvi projekat za „Origin" mu je 1988. godine bila akciona RPG avantura *Times Of Lore*. Već 1990. je, zahvaljujući njegovom *Wing Commanderu*, tada munjevita 386-ica postala prosečan računar. Nakon uspeha *Wing Commandera 2*, Kris je u isti svet smestio i svoju verziju *Elite – Privateer*. Daljim uspesima u narednom periodu, Kris je u „Originu" zaslužio zvanje zamenika predsednika i izvršnog producenta.

• Šta su bili tvoji uzori za prvi *Wing Commander*?

Oduvek sam voleo „Star Wars" i „Battlestar Galactica" (odakle je uzet font), zapravo svaki oblik naučne fantastike i oduvek sam želeo da napravim igru sa borbama u svemiru. Dugo mi to hardver nije dozvoljavao, ali kada se pojavila 386-ica i VGA grafička karta, mogao sam da programiram *Wing Commander 1*.

• Da li ti nedostaju stara vremena, kada je jedan čovek ili jako mali tim ljudi pravio program?

Na neki način da, jer čovek sada ne može sve da kontroliše. Ali, ja pokušavam da uvek budem siguran da ljudi u mom timu misle slično kao ja i da vole iste stvari. Tako ne moram da se raspravljam sa saradnicima o njihovim viđenjima projekta.

• Znači li to da je *Wing Commander 4* i dalje „Igra Krisa Robertsa"?

U svakom slučaju, veliki deo godine sam radio na njemu. Na početku smo ustanovili ulogu



igrača u igri, tehničke karakteristike i razradili scenario. Posle sam se skoncentrisao na režiju filmskih sekvenci. Kada je snimanje završeno, vratio sam se u Ostin da radim sa programerima i završim *Wing Commander 4* kako sam zamislio.

• Serija *Wing Commander* je neverovatno uspešna, prodata je u preko dva miliona primeraka. Da li si i ti na tome nešto zaradio?

Pa, ne mogu da se požalim. Kada se „Origin" pre tri godine priključio „Electronic Artsu", prodao sam prava na *Wing Commander* i napravio dobar posao.



• Da li je tebi važan novac ili ovo radiš i iz zabave?

Pre sam dobijao deo zarade svojih proizvoda, ali sa *Wing Commanderom 3 i 4* više ne. Ne razmišljam toliko o novcu, u poslednje tri godine sam zaradio mnogo manje nego pre. Moja motivacija je da pravim igre koje bih sam želeo da igram, to bih čak radio i bez plate, u slobodno vreme. Sada sam u veoma srećnoj poziciji, finansijski sam osiguran, a radim ono što volim. Čak i kad sam pravio prvi *Wing Commander* nisam to radio da bih se obogatio. Volim kompjuterske igre i tada sam želeo da napravim svoju.

• Pre nekog vremena sam pričao sa Džejsonom Templmenom (Jason Templeman) koji je sa tobom radio na *Strike Commanderu*. Njegova novoosnovana firma „Logic Factory" se uglavnom sastoji od bivših članova „Origina". Oni kažu da im je „Origin" postao preveliki i da žele da rade na svoju ruku. Da li si ti ikad razmišljao o napuštanju „Origina"?

Postoje izvesni problemi kada firma počne da raste, a „Origin" ima već 300 zaposlenih. Moj tim je veoma nezavisan od ostatka kuće, radim u grupi od pedesetak ljudi. Već sam pričao sa ljudima iz uprave „Origina" i „Electronic Artsa" da volim da radim u manjim grupama da ne bih imao osećaj da sam deo ogromne mašine. Žao mi je kada ljudi napuste firmu jer im je postala prevelika. Meni se sviđa sistem gde ljudi ne odlaze iz firme jer žele više novca, nego za uspešan projekat dobiju odgovarajuću nagradu. Sa jedne strane, čovek želi da radi ono što sam hoće, a sa druge želi da ga plate ako uradi dobar posao. U budućnosti ću se truditi da sebi ne stvaram ovakve dileme, jer sam se dosta mučio da nađem pravo rešenje. Moj ugovor sa „Originom" ističe ovog septembra i to je još jedna raskrsnica.

• Da li bi ti odgovarali još manji timovi u okviru grupe?

Najviše mi se sviđa model koji se trenutno koristi u Holivudu. „Time Warner" ili „Paramount" zapošljavaju puno slobodnih producenata preko ugovora za jednu produkciju. Oni su plaćeni da za kompaniju razrade projekt koji će onda kompanija finansirati ili ne. Verujem da će se sve kretati u tom pravcu.

• Koliko je koštao *Wing Commander 4*?

Oko deset miliona za PC i Playstation verzije, od toga osam miliona za snimanje filmskih sekvenci, a ostalo za softver. U to nisu uračunati troškovi reklame, oni obično iznose 10% zarade.

• Zašto ste ovaj put snimali sa pravim kulisama, a ne sa „Blue screen" tehnikom kao u trećem delu?

„Blue screen" tehnika je možda ekonomična, ali u većini filmova su potrebni pokreti kamere, koji pomažu da se priča verniје ispriča. Sem toga, kulise imaju stvarnu dubinu, možeš da staviš sto ljudi u jednu sobu i da ona izgleda kao prava prostorija. Preko „Blue screena" je moguće napraviti ogromnu katedralu, ali se vidi da su to dva čoveka ispred „nalepljenih" ljudi. Sve to deluje prazno i beživotno. Kompjuterske kulise su dobre za stvari koje je nemoguće stvarno napraviti. U kompjuterskoj industriji se „Blue screen" koristi da bi se troškovi produkcije maksimalno smanjili. Kada neko ima sreće da ima budžet kao ja za *Wing Commandera 4*, može da pravi stvarne kulise, a time poveća i kvalitet.

• Da li je tačno da ćeš do kraja godine početi sa snimanjem bioskopskog filma „Wing Commander"?

Film ću definitivno snimiti, ali još uvek ne znam kada će snimanje početi. Još uvek nije konačno rešeno, ali moj sledeći *Wing Commander* biće istovremeno i film i igra.

• Znači, *Wing Commander 5* se sprema?

Definitivno, mislim da će biti nastavaka dok god donose profit. Tako obično rade velike firme.

• Ali, da li će svi nastavci biti „Igre Krisa Robertsa"? Zar ti vremenom neće postati dosadno?

Čim mi postane dosadno, prestaću. Raditi film i igru istovremeno je novi izazov. Ako ikada dođe do „odrađivanja" sledećeg *Wing Commandera*, bez značajnih promena, najverovatni-

Pozajmljeni intervju

je neću želeti da imam išta s tim Uvek pokušavam da odr žim *Wing Commander* seriju svežom za sebe Kod *Wing Commandera 4* su to bile prave kulise

● Da li već imaš budžet za film?

Otprilike 25 do 30 miliona USD za film i igru zajedno, što je premalo i za sam film

● Da li stvarno veruješ da sa toliko malo novca imaš šanse protiv profesionalnih bioskopskih filmova?

Da, jer su većina efekata i svemirskih brodova proizvod kompjuterske grafike Radnja *Wing Commandera* se odigrava u svemiru, na brodovima, pa nema mnogo stvari koje treba sagraditi u studiju Većina troškova holivudskih filmova odlazi na glumce – ko želi da angažuje Breda Pita mora da izdvoji enormnu sumu Sve zavisi od podele uloga.

● Standardi za kvalitet slike u filmu su mnogo viši od onih za igre. Zar će biti dovoljno praviti animacije u „Originu"?

Mi koristimo istu opremu i iste grafičare kao, npr. ILM („Industrial Light & Magic" Džordža Lukasa), a ponekad njihovi ljudi rade za nas i obrnuto Do velike razlike u kvalitetu dolazi jer pri izradi igre ljudi imaju jako malo vremena za izradu animacija Mi smo celu igru napravili za 6 meseci Za film se odvoji više vremena i pravi se manje animacija boljeg kvaliteta Kod igara na 14" monitorima, SVGA je ograničenje i pored najveće rezolucije (bolja slika se ne vidi) Kada se animacije prave za film, modeli su detaljniji i preciznost je veća Mi planiramo da „Originovi" grafičari obave taj posao, ali ćemo im dati dovoljno vremena Već smo uradili par animacija, kao test, i one izgledaju fantastično, tako nešto u bioskopima još nisam video Dakle, mislim da možemo da se takmičimo

● Pretpostavljam da nemaš zvanično filmsko obrazovanje. Tvoji konkurenti su, takoreći, odrasli kao režiseri.

Ni programiranje me niko nije učio, sve što znam, naučio sam sam

● Kako će po tvom mišljenju izgledati igre za pet godina?

U budućnosti će se izdvojiti dve vrste igara Sa jedne strane igre za mnogo igrača gde će istovremeno sudelovati stotinjak ljudi Takve igre stvaraju zavisnost. Mi u „Originu" konstantno igramo *Command & Conquer*, ali mi imamo jako brzu mrežu U budućnosti će, daljim razvojem Interneta, svi igrači moći da igraju ovakve igre To je jedna vrsta igara, virtuelni svetovi bez jače radnje Druga vrsta igara su igre za jednog igrača bazirane na interakciji sa likovima i odlučivanju između opcija *Wing Commander* ne bi funkcionisao za više igrača jednog igrača bi nerviralo da igra igru u kojoj drugi utiče na tok radnje Ove igre će ići u pravcu *Wing Commandera* i težiće kvalitetu filma sa dodatnom interakcijom

● Koji su tvoji budući projekti?

Napraviću igru zajedno sa **Majklom Murkokom** (Michael Moorcock), autorom serije fantastičnih romana „Elrik od Melnibonea" Već smo razradili scenario i svet u kojem se igra odvija. Biće to akciona avantura sa filmskim sekvencama, kao u *Wing Commanderu* Igra će se možda pojaviti već ove godine Razmišljam o pravom *Privateeru 2* (nezavisno od *The Darkening*), ali je taj projekat još u pripremnoj fazi, pa će izgleda biti samo *Wing Commander 5* i film

Priredio Dragan KOSOVAC
(„PC Player")

Osvrt

Pripremio ILIR GAŠI

Zbog već legendarne „situacije sa papirom" u proteklih godinu dana nismo bili u mogućnosti da dostojno propratimo veliki broj zaista odličnih naslova. Cilj ovog osvrta je da vas upoznamo sa nekima od njih putem kratkih recenzija

Championship Manager 2



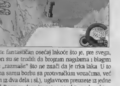
Reakcije stranih časopisa na ovu igru su bile ekstremno različite – od onih da je ovo „najgori fudbalski menadžer svih vremena, namenjen samo i isključivo ljubiteljima brojeva", do hvalospeva koji su podizali *Championship Manager 2* u oblake Sva kompleksnost *Championship Managera* je iskazana u činjenici da se samo za generisanje podataka o igračima, klubovima itd. čeka nekoliko minuta Zastupljeno je oko 3500 igrača iz gotovo svih svetskih timova i liga, s tim da možete birati samo engleski ili škotski tim Ova brojka dobija puno značenje tek kada kažemo da o **svakom** igraču postoji baza podataka koja sadrži sve moguće informacije o njegovim fizičkim sposobnostima, tehnici, prosečnoj oceni na proteklim utakmicama(!), timovima kroz koje je prošao Što se tiče naše sužene domovine primetili smo imena „Crvene zvezde", „Partizana", „Vojvodine" i „Zemuna", tako da se ne možemo opet žaliti na „nepravedne i ničim izazvane sankcije", zbog kojih ne zauzimamo „zasluženo mesto u evropskom, pa i svetskom fudbalu" (što bi rek'o trener jednog beogradskog trećeligaša) Nama najzanimljivija opcija je kupoprodaja igrača Tražeći odgovarajućeg igrača za tim, izabrali smo sledeću varijantu napadač, pozicija nije bitna, cena do milion funti, povređen, da mu ugovor ističe kroz tri meseca i da nije zadovoljan tretmanom u matičnom klubu Program je izbacio dva imena Saša Ćurčić i Bratislav Živković Slučajnost?

MechWarrior 2

Kroz hiljadu godina mnoge planete u svemiru će postati poprište borbi dva velika klana - Jade Falcon i Wolf Više ne postoje klasični vojnici od krvi i mesa, već roboti, takozvani Mechovi i svaki je solidno opremljen gomilom topova, mitraljeza i drugih simpatičnih igrački Na samom početku se možete opredeliti za pojedinačne misije ili za kampanju U svakom slučaju, bićete spušteni na neku planetu i imaćete određenu misiju koju treba izvršiti – uništenje neke zgrade, protivničkog robota, spasavanje pilota iz teško oštećenog Mecha ili nešto četvrto Za razliku od onih igara u kojima je prvi nivo debilno lak, a poslednji toliko težak da ga je vrlo dosadno igrati, dvadeset sekundi pre nego što vas raznesu, kod *MechWarriora* svaka misija je odlično osmišljena, što znači da će mnogo vode proteći kroz Terazijsku česmu pre nego što vam ova igra dosadi Jedina „Ahilova peta" je **ogroman** broj komandi, koje se vrlo teško definišu



Fatal Racing



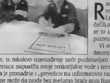
Fatal Racing predstavlja odgovor „Gremlin Interactivea" na *Screamer* i *Need For Speed*, koji u potpunosti prati modne trendove Brza vožnja, savršeno dizajnirani iskošeni poligoni a, što je najvažnije, ne možete da poginete Od trenutka kada krenete sa starta pa do završetka poslednjeg kruga, imaćete fantastičan osećaj lakoće što je, pre svega, rezultat specijalne koncepcije staza Autori su se trudili da brojnim nagibima i blagim krivinama omoguće igraču da se što više „razmaše" što ne znači da je trka laka U to ćete se ubrzo uveriti Težište nije bačeno na samu borbu sa protivničkim vozačima, već na kaskaderske elemente (rampe, mostovi iz dva dela i sl.), uglavnom preuzete iz jedne starije igre, *4D Sports Driving*, koji *Fatal Racingu* daju izuzetno atraktivan karakter Komande su vrlo osetljive, pa će u početku putanje vašeg vozila podsećati na one „posle svadbe i tri litre crnjaka" Od mana ćemo pomenuti i nepostojanje opcije za mrežno igranje, ali postoji split-screen mod za dva igrača koji izgleda odlično.

Hi-Octane

Ljudi iz „Bullfroga" imaju reputaciju jednog od najboljih proizvođača PC igara u Evropi Njihova sklonost ka 3D okruženju, dinamici i akciji, pomešana sa osećajem za kvalitet i ovog puta je došla do izražaja *Hi-Octane* je simulacija trke futurističkih letelica koja ne donosi nikakav značajniji pomak u odnosu na *Slipstream 5000* ili *Wipeout*, ali svakako predstavlja delo vredno pažnje To pre svega duguje neverovatnoj zaraznosti, te (na osnovu ličnog iskustva) preporučujemo da je ne konzumirate dok traje školska godina. Grafika će za obične smrtnike biti u simpatičnoj VGA rezoluciji, jer je za pokretanje igre u SVGA (uz podnošljivu brzinu animacije) potreban Pentium Možda jedini nedostatak *Hi-Octanea* je mali broj ponuđenih staza.



Silent Steel



Radnja ove igre je smeštena u godine neposredno po završetku Hladnog rata kada se Libija, navodno, izdvojila kao jedna od vodećih svetskih vojnih sila Kao i uvek, Americi se to nije doplao, pa su se spremno odazvali pozivu Arapskih Emirata za pomoć

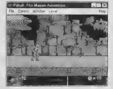
Vi ste komandant američke nuklearne podmornice koja je među prvima poslata u krizne vode, te nikakvo iznenađenje neće predstavljati poruka iz štaba da je jedna libijska podmornica napustila svoje teritorijalne vode i trenutno joj se ne zna položaj Vaš zadatak je da je pronađete i „privedete na informativni razgovor" Kao i obično, cela ova zavrzlama ne može da prođe bez mešanja braće nam Rusa, koji takođe šalju jednu svoju podmornicu držeći se sistema „ko pre devojci, njemu devojka"

Silent Steel je pravi pravcati interaktivni triler (i to vrlo dobar), od početka do kraja Takvi nisu bili ni *Wing Commander 4* koji je imao puno arkadnih delova, ni *Gabriel Knight 2* koji je avantura Radnja teče, a vi, kao komandant podmornice blagovremeno donosite odluke koje su od presudnog značaja za dalji tok filma Što se tiče atmosfere, ona je sve vreme izuzetno napeta i podseća na kultni film „Hunt For Red October" *Silent Steel* nije igra u pravom smislu te reči, već interaktivni film i kao takav je zaista vredan pažnje

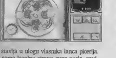
Pitfall: The Mayan Adventure

Sve više igara se pravi isključivo za *Windows 95*, a jedna od dosada najboljih je platforma po imenu *Pitfall* Na Atariju se nekada igrala platforma po imenu *Pitfall*, čija je tema bio pokušaj mlađanog Pitfall Harry Juniora da pronađe svog oca koji se izgubio u nekoj divljini Nekih deset godina kasnije, opet smo u prilici da pratimo Juniorove avanture

Odmah se primećuje neverovatna sličnost između *Pitfalla* i jedne druge platforme – *The Jungle Booka*. (Pokreti glavnog lika pri kačenju na lijane, same lijane kao „prevozno sredstvo", korišćenje bumeranga kao oružja.) Grafika i sama animacija likova *Pitfalla* su daleko bolje i mogu se meriti sa onima iz *Earthworm Jima*. Postoji nekih pet načina da se spustite niz konopac, od kojih nijedan ne zavisi od vas Da li će to biti „naglavačke", u obliku spirale ili nešto treće, stvar je slučajnog izbora kompjutera No, ovo nije jedina originalnost *Pitfalla*. Naime, ubačen je mali milion raznih „briljantnih gluposti" – recimo, zamke sa živim blatom koje se otvaraju i zatvaraju, paučina koju koristite kao cirkuski trapez, rastegljive gumene trake za skok na veliku visinu, tako da igra u celini jako podseća na neki film o Indijani Džonsu Odlična platforma, *pogotovo* ako imate *Windows 95* U suprotnom . „Tata, zašto nema slike?"



Pizza Tycoon



U pitanju je još jedna upravljačka simulacija iz „Microproseove" *Tycoon* serije koja vas stavlja u ulogu vlasnika lanca picerija. Ukoliko vas interesuje samo legalna strana ovog posla, predstoji vam dug i težak zadatak. Morate, na prvom mestu, izabrati pogodnu (i jeftinu) lokaciju za svoju picenju u nekoj od dvadesetak ponuđenih svetskih metropola, zatim sledi opremanje lokala nameštajem i osobljem (kuvari i kelnerice). Na kraju, predstoji vam samo da odredite pice koje ćete imati u ponudi Sve ovo birate u zavisnosti od toga koju društvenu grupaciju želite da opslužujete (deca, srednja generacija, poslovni ljudi, penzioneri), jer svi imaju neke svoje zahteve Postoji i drugi način za zaradu koji podrazumeva česte kontakte sa Koza Nostrom Najčešće treba isporučiti neki paket na određenu adresu u određeno vreme, ali ima i poslova u vezi sa švercom oružja i sličnim legalnim stvarima

Osvrt

FX-Fighter

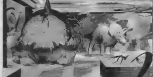
Najupečatljivija stavka *FX-Fightera* je fenomenalna animacija likova, koji se sastoje od ogromnog broja poligona, tako da podsećaju na *Fade To Black*. Njihovi pokreti su nešto najrealnije viđeno do sada – prema njima *Mortal Kombat* deluje pomalo naivno. Sve ovo je postignuto zahvaljujući Full Motion Capture tehnici, već korišćenoj u *Actua Socceru*. Pokreti živih boraca su snimani kamerom iz svih uglova i zatim pridodati poligonskim likovima. Druga izvanredna osobina je *trodimenzionalno* okruženje. Kamera u igri zumira, rotira oko boraca, nalazi najbolji pogled za izvođenje nekog udarca. Ako ste igrali *Tekken* na Sony Playstationu ili Virtua Fighter na Saturnu, znaćete o čemu govorimo. Sve u svemu, igra deluje naprosto fantastično. Zli jezici će se sigurno setiti prvog dela *Rise Of The Robots*, koji je takođe tehničkim karakteristikama odskakao od svakodnevice, ali je zahvaljujući malom broju udaraca i pokreta više ličio na prezentaciju nego na igru. U *FX-Fighteru* imate, pored velikog broja osnovnih, i gomilu specijalnih udaraca. *FX-Fighter* zauzima jedan (ali vredan) CD, zahteva DX2 mašinu sa najmanje 4 MB RAM-a (iako preporučujemo 8 MB) i, po mišljenju autora, predstavlja najbolju „tabačinu" na PC-u. Eto „Acclaimu" domaćeg zadatka za *Mortal Kombat 4*.



Fury³

Još jedan dokaz da se „Microsoft" očajnički trudi da poboljša prodaju *Windowsa 95* je i ovo izdanje *Home* serije, jedna od retkih igara koje je izdao Veliki Bil. Razumljivo, *Fury³* je potpuno nekompatibilan sa bilo kojom drugom verzijom Windowsa sem, naravno, 95-ice. Najkraće se može opisati kao *Terminal Velocity* pod *Prozorima*. Zahvaljujući AutoPlay opciji dovoljno je samo da ubacite disk sa igrom i već ste tamo, u žarištu borbe – možete da navalite na neprijatelje kojih ima u neograničenom broju. Akcija ne popušta nijednu sekundu, naročito ako igrate na Furious nivou težine. Možete se kretati u svim pravcima, kao u simulacijama letenja, s tim što ovde imate i podzemne tunele. U igri postoji 24 nivoa podeljenih na osam planeta, i svaki ima misiju koju treba ispuniti (ne brinite, ne traže puno mozganja – uglavnom su rušilačkog karaktera). U većini *Doom*ačina uglavnom je bilo vrlo teško naći cilj, ali ovde imate neku vrstu kompasa-skenera (identičan onome iz *Terminal Velocity*) koji pored pravca ukazuje i na neprijatelje u blizini, tako da orijentacija ne predstavlja nikakav problem. Zamerke možemo uputiti jedino seckanju grafike, čak i na Pentiumu na 133 MHz i sa 16 MB RAM-a. Savet za kraj: ako ikada budete imali osećaj da ste neiživljeni, uzmite *Fury³*.





Shivers

Početkom ove godine u domaće cedeteke je stigla igra zvana *Shivers*, delo čuvene „Sierre". Shiver na engleskom znači „drhtavica" što nam se, posle par noći nasamo sa monitorom, zvučnicima i igrom učinilo izuzetno prikladnim imenom.

Zaplet je sledeći: dve devojke i dva mladića iz vaše srednje škole, inače tipični džabaleboši, odlučili su da vas zatvore u muzeju preko noći, smatrajući to za originalnu šalu. Sve bi bilo manje-više podnošljivo da je u pitanju normalan muzej. Ali avaj, ovaj je sve sem normalnog: trenutno napušten, koristio se za izložbe vezane za spiritualizam i magiju (najveći deo eksponata je još unutra), a u njemu je misteriozno nestalo nekoliko dece čiji leševi nikad nisu pronađeni. Vaš zadatak je da preživite do jutra, kada se vraćaju šaljivdžije sa ključem. Od svih tehničkih elemenata posebno treba istaći odličnu muziku i perfektne zvučne efekte (npr. užasni krici izgubljene dece koji se prolamaju mračnim hodnicima). Iako igra teče u vidu statičnih slika, kao *Shannara* ili *Myst*, to nimalo ne umanjuje fantastičnu horor atmosferu koja je autoru skinula par godina života. Ne postoje klasične Look, Open, Use opcije, već sve radite pomoću „pametnog" kursora. Što se kretanja tiče, morate da šetate kursor po ekranu sve dok se na nekom mestu ne pretvori u pokazivač raspoloživog pravca. Ako želite da prevremeno osedite, *Shivers* je prava stvar za vas.

Hammer Of The Gods

Mada smo već imali neka neprijatna iskustva sa igrama firme „New World Computing", po ko zna koji put se pokazalo da jedan tvor ne čini stado (ma šta to značilo). *Hammer Of The Gods* predstavlja izuzetno originalan pristup strategijama, a to je sistem misija. Ovde vodite hrabrog, bradatog i, naravno, propisno podgojenog Vikinga koji najviše voli piće, more i žene. Da biste zaslužili svoje mesto za Odinovom trpezom, morate ispuniti niz različitih zadataka, koje zadaju bogovi. Krećete od najnižeg po značaju, sve do vrha. Misije uglavnom uključuju ubistva, pljačke i otimanje tuđih žena tako da nije iznenađenje kampanja koja je povedena po stranim časopisima o štetnom dejstvu ove igre na omladinu (što nema nikakve veze sa nama – mi smo od malih nogu naučeni da razlikujemo „hekler" od „škorpiona"). U suštini, vrlo originalna ideja, koja je donekle upropaštena očajnom grafikom. Sama igra izgleda kao neka *Civilization* mutacija. Vodite figurice, otkrivate polja, gradite puteve i gradove itd. *Hammer Of The Gods*, nažalost, ne prati trendove u vidu real-time igranja, već se drži staromodne End Turn opcije. *Hammer Of The Gods* je jedna od retkih novijih strategija koja radi na slabijim računarima (čitaj: 386).



Sva CD-ROM izdanja ustupio „DIV Soft"

Mali oglasi

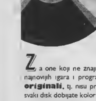
QUARK - najjeftinije, najpouzdanije, najkvalitetnije, najbrže u Jugoslaviji! Snimanje na HDD i FDD 0,3 dinara - igre i programi. Otkup komponenti u centru grada. Gundulićev venac 50, radno vreme 9-21h. Tel 011/184-851

NS GAMES - snimanje FD, HD i CD. Cedeteka. Polovni CD-i. Tel. 021/365-713.

GAME Gear, Game Boy igrice i aparati - zamena jeftino. Tel. 021/615-296

PRODAJEM Amigu 1200 sa ugrađenim HD od 120 MGB + 100 disketa + Infrared Quickjoy-om - 1100 DM. Tel 021/372-095

Veliki izbor kasetnih i disketnih programa i igara za vaš C-64. Imamo najnovije igre. Katalog je besplatan. 011/ 5334-088 Zoran



PROVEDITE LETNJI

sa originalnim SUPER

Za one koji ne znaju šta su to SUPER MIX-ovi da ponovimo: to su CD-ROM-ovi puni od starijih legendarnih do najnovijih igara i programa koji su pažljivo probrani tako da zadovolje svačiji ukus. Samo naši SUPER MIX-ovi su **originali**, tj. nisu presnimci snimljeni na kojekakvoj amaterskoj opremi već su snimljeni fabrički u inostranstvu. Uz svaki disk dobijate kolor omot sa spiskom igara i programa na njemu, uputstvom za upotrebu i plastičnu kutiju i sve to po ceni od samo 25 DEM*.

*dinarska protivvrednost

SUPER MIX 1

IGRE: A Train • Aces over Europe • Alcatraz • Alien Breed • Alone in the Dark I • Another World • B.A.T. I • Batman Returns • Bathe Chess II • Battle Isle I • Blake Stone • Blue Max • Blues Brothers I • Body Blows • Budokan • Cadaver • California Games II • Catch'em • Civilization • Codename Iceman • Comanche Maximum Overkill • Cool World • Corridor 7 • Dino Wars • Doom I • Drakkhen • Duck Tales • Dune I • Eternam • Fantastic Dizzy • Fascination • Fields of Glory • First Samurai • Flight Simulator v 5.0 • Future Wars • Gabriel Knight • Ghostbusters II • Goblins II • Gods • Golden Axe • Great Courts II • Gremlins II • Guy Spy • Inca II • Indiana Jones III • Indianapolis 500 • International Athletics • KGB • Kick Off II • Lamborghini • Lands of Lore • Lemmings I • Lethal Weapon • Lost in L.A. • Magic Pockets • Manchester United • Mantis • Martian Dreams • Monopoly Deluxe • Moonshine Racers • Mortal Kombat I • Nicky Boom • Nippon Safes • Obitus • Operation Wolf • Overlord • Peter Pan • Pinball Dreams I i II • Pit Fighter • Police Quest III • Predator II • Premier Manager I • Prince of Persia I • Protostar • Push Over • Rambo III • Rampart • Rick Dangerous II • Ring World • Robocop III • Roger Rabbit • Rolling Ronny • Ryder Cup • Sabre Team • Sargon V • Sea Wolf • Seal Team • Secret of Monkey Island I • Shadow President • Sherlock Holmes • Silverball • Sim City /Win • Space Quest V • Spear of Destiny • Special Forces • Speedball II • Stellar 7 • Stone Age • Striker • Strip Poker /Win • Sub War 2050 • Super Hang on • Surf Ninjas • Syndicate • System Shock • Task Force 1942 • Teenage Mutant Ninja Turtles • Tennis Cup • Terminator II • Test Drive III • The Godfather • The Manager • Toyota Celica GT • Instan • Tubular Worlds • Turbo Outrun • Twilight 2000 • War in the Gulf • Wing Commander I i II • Wings of Fury • Winter Challenge • World Cup USA 94 • Wrestlemania II • X Wing • Xenon II • Zool i još 30 legendarnih igara

PROGRAMI: 3D Design Plus v 2.0 /Win • Aldus Photostyler v 2.0 /Win • Animator Pro v 2.0 • Arts & Letters v 3.11 /Win • Auto Sketch v 3.1 • Banner Mania • Fox Pro v 2.6 + Distrib.Kit • Graphic Workshop v 1.1 /Win • Imagine v 2.0 • Lotus 123 v 3.4 • MS Basic Professional v 7.1 • MS Cobol v 4.5 • MS Fortran Professional v.5.1 • MS Publisher v 2.0 /Win • MS Word v 6.0 • MS Works v 3.0 • Mannequin v 1.1 • Musicator GS v 1.01 /Win • PC Matlab v 3.5. • Paradox v 4.5 • Pizazz Plus v 2.0 • Quattro Pro v 5.0 • Scream Tracker v 2.2 • Song Editor v 1.4 • Tango PCB plus v 2.11 • Turbo C v 2.0 • Wired for Sound Pro v 3.1 /Win

SUPER MIX 2

IGRE: 1942 Pacific Air War • 7 Up • Aces of the Pacific • Air Bucks • Al-Qadim • Alone in the Dark II • Armour Geddon • B.A.T. II • Battle Isle II • Beneath a Steel Sky • Blue Force • Blues Brothers II • Cannon Fodder I • Chaos Engine • Chessmaster 3000 • Civilization /Win • Colonization • Crazy Cars III • Detroit • Dogfight • Doofus • Doom II • Double Dragon III • Dune II • Dyna Blaster • Elf • Epic • F 16 Falcon v 3.0 • FIFA International Soccer • F1 Grand Prix • Face Off • Floor 13 • Formula One • Goal • Goblins III • Indiana Jones IV • Indy Car Racing • Isher II • Jurassic Park • King's Quest V • Last Action Hero • Leisure Suit Larry VI • Lemmings II The Tribes • Links 386 Pro • Litil Divil • Mega Lo Mania • Michael Jordan in Flight • NHL Hockey • One Step Beyond • Oscar • Oxyd • Pinball Fantasies • Pirates Gold • Populous II • Prehistorik II • Premier Manager II • Prince of Persia II • Privateer • Railroad Tycoon Deluxe • Raptor • Red Baron • Risky Woods • Robocod • Sam & Max Hit the Road • Secret of Monkey Island II • Sensible Soccer • Sim City 2000 • Sim Farm • Sleep Walker • Soccer Kid • Space Hulk • Street Fighter II Turbo • TFX • Terminator 2029 • Theme Park • Tin Fighter • UFO • Wayne's World • Winter Olympics • Yo! Joe • Zool I i još 15 igara

PROGRAMI: 3D Studio v 3.0 + objekti • Adobe Acrobat v 1.0 /Win • AutoCAD AEC UK v 2.1 • AutoCAD Office Layout v 1.0 • AutoCAD v 12.0 + tutor • Banners v.1.0 /Win • Borland Pascal with objects v 7.0 • Corel Draw v 4.0 + update /Win • Cubase v 1.0 /Win • Fox Pro v 2.6 /Win • Graphic Workshop v 7.0 • Hijaak v 2.01 • Image Alchemy v 1.75 • Lotus 123 v 4.0 /Win • MS Macro Assembler v 6.0 • MS Windows v 3.1 • Mannequin Designer v 1.0 /Win • Micrografx Designer v 4.0 /Win • NTH Drive v 3.11 • PC Tool's Gold v 9.0 • Procomm Plus v 1.0 /Win • Pspice v 5.0 • Recognita Plus v.2.0 /Win • Systat v 5.0 /Win • Telemate v 4.12 • Vista Pro v 3.0 • Webster's Dictionary v 1.0 /Win • Word Perfect v 6.0

SUPER MIX 3

IGRE: Aces of the Deep • Aladdin • Arctic Baron • Battle Bugs • Campaign II • Chessmaster 4000 Turbo /Win • Cobra Mission • Cruise for a Corpse • Cyclones • D-Day • Dark Legions • Dark Sun II • Dawn Patrol • Day of the Tentacle • Desert Strike • Dylon Dog • F 15 Strike Eagle III • Flashback • Front Lines • Grandest Fleet • Gunship 2000 + Mission • Heretic • Iron Cross • Jamm It • Jazz Jackrabbit I • King's Quest VI • Lemmings Chronicles • Lion King • Lode Runner • Lost in Time • MS Space Simulator v 1.0 • Master of Magic • Metaltech • Micro Machines • Mystic Towers • Nascar Racing • On the Ball • One Must Fall 2097 • Outpost /Win • PC Basket • Pacific Strike • Panzer General • Police Quest IV • Popo Car • Premiership Football Manager • Quarantine • Rise of the Robots • Road to the Final Four II • Robinson's Requiem • Sexy Aht • Stronghold • Super Cauldron • Superfrog • Superski Pro • The Clue • Transport Tycoon • Tube • Ultimate Body Blows • Universe • Warcraft • Wing Commander Armada i još 15 hit igara

PROGRAMI: After Dark v 3.0 /Win • AutoCAD v 12.0 /Win • Bit Fax Professional v 3.0 /Win • Canvas v 3.51 /Win • Font Chameleon v 1.0 /Win • Fractal Design Sketcher v 1.0 /Win • Gold Wave v 1.0 /Win • Hijaak Pro v 2.0 /Win • MS Access v 2.0 + Developer's Toolkit /Win • MS C/C++ v 7.0 /Win • MS Dos v 6.20 • MS Excel v 5.0 /Win • MS Project v 4.0 /Win • MS Windows v 3.1 for Cent.&East Europe • MathCAD Plus v 5.0 /Win • Morphing Magic • Multimedia Sound Studio v 3.4 /Win • Norton Desktop v 3.0 /Win • Norton Utilities v 8.0 • Novell Dos v 7.0 • PC Tools v 2.0 /Win • Page Maker v 5.0 /Win • RAR v 1.50 • Rawe v 1.0 /Win • Smart Page Direct v 2.1 /Win • Topas Professional v 5.0 • Turbo Assembler v 4.0 • Turbo Pascal v 1.5 /Win • Wave v 2.0 /Win • Winfax Pro v 4.0 /Win • Word Translator v 1.0 /Win

SUPER MIX 4

IGRE: Alien Olympics • Alone in Dark III • B.C.Racers + cheat • Black Hawk • Bureau 13 • Championship Manager Italy • Championship Rally • Creep Clash • Dark Forces + cheat • Dark Wolf • Descent + cheat • Dungeon Master II • Ecstatica • Epic Pinball v 2.1 • Fifth Fleet • Flight Commander II /Win • Flight Simulator v 5.1 • Game Maker v 5.0 • Gemstone II • Great Naval Battles III • Happy Tetris • Iron Seed • Jazz Jack Rabbit II • Jetstrike • Jurassic Chess • KA 50 Hokum • Kick Off III European Chal • Legend of Kyrandia III • Little Big Adventure • Mortal Kombat II • NHL 95 • Poza Tycoon • Premier Manager III • Presumed Guilty • Project X • Reunion New • Rise of the Triad • Slob Zone • Soccer Superstars (English) • Star Dust • Strong Lines • Tactical Manager • Total Carnage • U.S. Navy Fighter • Vinyl Goddesses Energy Patcher • Zorro

Sve diskove možete odmah naručiti pouzećem ili doći i podići lično.

RASPUST

MIX-evima za samo 25* dem

PROGRAMI: 3D Studio v4.0 100% • Aldus Freehand v4.0 /Win • Auto CAD v13.0 • Corel Draw v5.0e /Win • Corel Ventura v5.0 /Win • DBase v5.0 /Dos • DBase v5.0 /Win • Data CAD Pro v5.02 /Win • Design CAD v7.0 /Win • Fast Tracker v2.03 • Finale v3.0 /Win • Fractal Designer Painter v3.0 • Harvard Graphics v3.0 /Win • Lap Link v6.0 /Win • MS Power Point v4.0 /Win • Norton Commander v5.0 • Photo Finish v3.0 /Win • Picture Publisher v5.0 /Win • Procomm v2.0 /Win • QEMM v7.5 • Quark Xpress V3.3 /Win • Quattro Pro v6.0 /Win • Scream Tracker v3.2 • Word Perfect v6.1 /Win

· · · · · SUPER MIX 5 · · · · ·

IGRE: Action Soccer • Air Warrior + Dodaci • Brett Hull Hockey • Canton • Central Intelligence • Clockwerx v1.0 /Win • Dark Strike • Disc World • Fighter Wing • First Encounters • Flight of the Amazon Queen • Flying Tigers • Fong Wan Tien Ha • Fritz 3 Chess v3.05 • Hardball 4 • High Seas Trader • Invincible Fighter • Jungle Strike • Kin Yeo • Klik & Play /Win • Knights of Xentar + Upgrade • Legions /Win • Lemmings /Win • Machiavelli The Prince • Magic Carpet • Menzoberranzan • Prince of Evil • Psycho Pinball • Pyro Technica • Retribution • Sango Fighter II • Sento • Shadow Force • Staligrad • Super Ski III • Super Street Fighter II • Super Street Fighter II Turbo • The Big Red Adventura • Tower Assault • Ultizuik II • World Hockey '95 • X Com Terror from the Deep

PROGRAMI: Adobe Ilustrator v4.03 /Win • Adobe Photo Shop v3.0 /Win • Ami Pro v3.1 /Win • Caligen Truespace v1.03 /Win + Dodaci • DesQ View /X v2.0 • F Prot v2.18a • Font Works v1.0 /Win • Frame Maker v4.02 /Win • Kai's Power Tools /Win • Lotus 123 v5.0 /Win • Lotus Approach v3.0 /Win • MIDI Music Shop Pro /Win • MS Visual Basic v4.0 /Win • MS Word v6.1 /Win • Midisoft Music Studio v3.1 /Win • Norton Disk Lock v3.5 • P-Cad v7.0 • Paradox v5.0 /Win • Print Shop Deluxe CD /Win • RIO v6.31 • Superbase '95 v3.0 /Win • Turbo C++ v4.5 /Win • Visio v2.0 + dodaci /Win

· · · · · SUPER MIX 6 · · · · ·

IGRE. Apache Longbow • Arnie II • Baryon • Bioforge • Brutal Paws of Fury • C.E.O. • Combat Air Patrol • Command & Conquer • Crisis in the Kremlin • Cyberbykes • Darklands • Death Gate • Doom II Hell on Earth /Win95 • Exploration • FX Fighter • Grandmaster Championship Chess /Win • Hellfire Zone • Hexen • I M Meen • Inferno • Jagged Alliance • Kingpin Arcade Sport Bowling • Lemmings 3D • Manchester United The Double • Mortal Kombat III • NBA Jam • Operation Body Count • Outer Ridge • Overdrive • Pinball Illusions • Player Manager II • Simon the Sorcerer II • Slipstream 5000 • Steel Panthers • Striker'95 • Super Karts • Terminal Velocity • The Patrician • Tyrian • Warriors • Widget Workshop /Win • Witchaven • Wolfsbane

PROGRAMI: 3D Deck & Backyard v1.2 /Win • Cakewalk Professional v3.0 /Win • CimCAD v6.6 • Lion King Print Studio /Win • MS Money /Win95 • MS Office /Win95 • MS Plus /Win95 • MS Powerpoint v7.0 /Win95 • MS Publisher /Win95 • MS Windows'95 Pan European Edition • Mickey & Crew Print Studio /Win • Norton Anti Virus v4.0 /Win95 • Norton Navigator /Win95 • Norton Utilities /Win95 • Ray Dream Designer v3.13 /Win • Real 3D v2.49 /Win

· · · · · SUPER MIX 7 · · · · ·

IGRE: Actua Soccer • Air Power • Ascendancy • Caesar II • Celtic Tales Balor of the Evil • Civ Net /Win • Crusader No Remorse • Cybermage • Empire II The Art of War • Extreme Pinball • Fade to Black • Fatal Racing • Fighter Duel • Fist Fight • Indycar Racing II • Jungle Book • Motor City • Navy Strike Task Force Command • Ocean Trader • Pinball World • Radix Beyond the Void • Strip Poker Pro • Tekwar • Thunderhawk II Firestorm • Warcraft II Tides of Darkness • Warewolf vs Comanche v2.0 • Wipeout • Wrestlemania

PROGRAMI: Animator Studio v1.1 /Win • First Aid v2.0 /Win 95 • Harvard Graphics v4.0 / • MS Access v7.0 /Win'95 • MS Project v4.1 /Win 95 • MS Visual Foxpro v.3.0 /Win • MS Word v7.0 /Win'95 • MathCAD Plus v6.0 + Update /Win • QEMM v8.0 • Visio v4.01 /Win'95

CD HIT IGRE

BAD MOJO	- Arkada	1 CD
BATTLE ISLE III	- Strategija	2 CD
CINEMANIA'96	Enciklopedija	1 CD
CDMMAND & CDNDUER	- Strategija	2 CD
CDREL v6.0 /WIN'95	- Stono izdavaštvo	4 CD
CREATURE SHDCK	- Pucačka	2 CD
CRUSADER NO REMORSE	- Pucačka arkada	1 CD
CYCLEMANIA	Vožnja	1 CD
DESCENT II	- Pucačka	1 CD
FADE TO BLACK	Arkada	1 CD
FIFA SOCCER'96	- Fudbal	1 CD
FULL THROTTLE	- Avantura	1 CD
GABRIEL KNIGHT II	Avantura	6 CD
MAD DOG McCREE II	- Pucačka	1 CD
MS ENCARTA 96 ENCYCLOPEDIA	- Enciklopedija	1 CD
MS ENCARTA 96 WORLD ATLAS	Atlas sveta	1 CD
NBA LIVE'96	- Košarka	1 CD
NHL HOCKEY'96	Hokej	1 CD
POLICE DUEST SWAT	Strategija	4 CD
REBEL ASSAULT	Pucačka	1 CD
REBEL ASSAULT II	Pucačka	2 CD
SCREAMER	Vožnja	1 CD
SHANNARA	- FRP avantura	1 CD
SHIVERS	Avantura	1 CD
STAR TREK NEXT GENERATION	Avantura	1 CD
STONEKEEP	FRP avantura	1 CD
TERMINATOR FUTURE SHOCK	Pucacka	1 CD
THE 11-th HOUR	Avantura	4 CD
THE DIG	Avantura	1 CD
THE NEED FOR SPEED	Vožnja	1 CD
TILT	Fliper	1 CD
TOP GUN	Sim letenja	2 CD
TORIN S PASAGE	Avantura	1 CD
UNDER A KILLING MOON	Avantura	4 CD
WARCRAFT II	Strategija	1 CD
WING COMMANDER III	Simulacija	4 CD
WING COMMANDER IV	- Simulacija	6 CD
WORMS	- Logička	1 CD
ZORK NEMESIS	Avantura	3 CD

NOVI NASLOVI STALNO PRISTIŽU!

CO NASLOVE SNIMAMO SAMO NA VRHUNSKOJ OPREMI I NA NAJKVALITETNIJIM DISKOVIMA: TOK, PHILIPS, KODAK

PRODUCTION 011/463-741

Šta dalje?

Pripremio SLOBODAN MACEDONIĆ

Kompilacija 5

Na mnogobrojne zahteve čitalaca objavljujemo novu Kompilaciju. Obuhvaćeni su odgovori i saveti od broja 1/95 do broja 6/96 „Sveta kompjutera".

A

***Airborne Ranger * PC *** Prvu pomoć (First Aid Kit) koristiš pritiskom na taster Backspace. Time Bomb ne postavlja tako što pritisneš '5', '6' ili '7' već na na numeričkoj tastaturi. U prozoru na aktivno oružje prikazace se bomba a ispod nje vreme aktiviranja (stvar od broja koji si pritisnuo). Idi do mesta gde želiš da postaviš bombu i pritisni 'Enter'.

***Akira * A *** Šifre za nivoe: 2. LETS RIDE, 3. CAPTURED, 4. TEDDYBEAR, 5. CASTLES, 6. IT STINKS, 7. FLYINGBIKE, 8. ESCAPE, 9. BIG BLOB.

***Aladdin * MD2 *** Na drugom nivou potraži stub na kome je nacrtan Šilja. Dođi do njega, pritisni taster za gore i dobićeš puno dijamanata i jabuka. U toku igre pritisni pauzu i otkucaj sledeće: 2x A, 2x 'B', 2x A, 2x B', 2x A, 2x 'B'. Na ovaj način prelaziš nivoe. Kada izgubiš sve živote, pomoću papira sa natpisom WITH dobijaš mogućnost da dalje nastaviš igru od tog nivoa.

***Alcatraz * A *** Ako igraju dva igrača i stignu zajedno do treće misije, drugi igrač će postati besmrtan istovremenim pritiskom na 'Alt-R'.

***Alien Breed Special Edition '92 * A *** U Intex kompjuteru ukucaj I WANT FISH. Tokom igre koristi 'F7' za prelazak nivoa i 'F8' za prolazak kroz zidove. U opciji na dva igrača uključi „Share Credits" u Intex kompjuter ukucaj PPEAB. Na taj ćeš na svakom nivou se pet miliona kredita u džepu. Inače, „normalna" šifra za dalji nivo glasi PPEAB.

***Alien Breed Tower Assault * A *** Šifre: FKANLCAABDCAAAEC (Engineering Sector 1), JGBGJSSSSDCAAAAF (Science Sector 2), FCBEMDAASDCAAADB (Security Sector 1), EPAGLLSSLDCAAAAP (Military Sector 3), LAAPJHSSSDCAAAAM (Main Tower 2), HCBLJDSSSDCAAARF (Main Tower 4). Šifra za dva igrača: FKBKLCAABKCEABDI (Engineering Sector 1).

***Arnie * A *** U haj-skor tabelu upiši RED WIZARDS OF THEY i sa 'Help' ćeš moći da prelaziš nivoe.

***Assassin * A *** Igra ima pet nivoa, šifre se upisuju u haj-skor tabelu, a da bi završio drugi nivo moraš doći do mesta sa građevinskim kranovima, nastavi desno do kraja i skoči na električne vodove. Kada se spustiš na poslednji vod, nastavi po principu „štino levo-dole" sve dok ne dođeš do dna i do rupa u podu koju ne možeš preskočiti. Naskoči na tavanicu (možda ti neće odmah uspeti), i tako zakačen o tavanicu idi desno. Ubrzo ćeš sresti Glavonju.

***Assassin Special Edition '94. * A *** U toku igre ukucaj ANOTHERCHEATMODE za besmrtnost, pritiskom na 'W' dobijaš sva oružja, sa 'N' prelaziš nivoe, a taster 'O' služi za smrt.

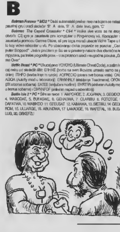
B

***Batman Forever * MD2 *** Da bi automatski prešao nivo na kojem se nalaziš, pauziraj igru i uradi sledeće: 'B', A, dole, 'B', A, dole levo, gore, 'C'.

***Batman The Caped Crusader * C64 *** Velika siva vrata se ne mogu otvoriti. Cilj igre je zaustaviti crni kompjuter u Pingvinovoj vili. Kompjuter se zaustavlja pomoću Games Diska, ali pre toga moraš ubaciti Video Tape u belo koji video-rekorder u vili. Po ubacivanju diska pojaviće se poruka: „Computer Stopped". Jedini problem je što se u prostoriji nalaze dva identična kompjutera, pa treba pogoditi pravi – u suprotnom sledi neugodna poruka „Game Over".

***Battle Beast * PC *** Ukucaj prvo YOYOYO (Ultimate Cheat Code), a zatim kucaj neku od sledećih šifri: ERHNE (borba sa svim likovima umesto samo sa jednim), ITHFO (borba traje tri runde), AOFRECIO (otvara sve bonus vrata), OAOAEOA (Autofly mod u laboratoriji), ERHYHRLY (stabljenje Teadmana), OFOVH (2X u bonus sobama), EATEE (isključena morfinz), EHRTRR (aktivira Autofly mod u bonus sobama) i OIVNNFOF (aktivira napad u laboratoriji).

***Battle Isle 2 * PC *** Šifre za nivoe: 1. AMPORGE, 2. JOGRWAN, 3. GEGIDOS, 4. WABODAE, 5. BUFASWE, 6. GEHAUWA, 7. OLARIBU, 8. FOTOTGE, 9. DAFATWA, 10. WABKDO, 11. GFEUSAT, 12. KAIMAWA, 13. SIETIBU, 14. GEDEROM, 15. ULUARGE, 16. ABUNDWA, 17. LANADGE, 18. WAFEFAL, 19. BUSALUG, 20. GEKEFZU.



***Beavis & Butt-head * PC *** U prodavnici u kojoj se prodaju punjene životinje uzmi olovku i idi u park. Pokušaj da uzmeš vevericu, pogledaj kola, a zatim pročitaj natpis na tabli. Upotrebi olovku na natpisu i videćeš šta će se dogoditi. Veverica ćeš pokupiti sa zemlje uz pomoć čekića i kašike. Psu prvo treba da daš parče mesa (iz restorana brze hrane), a onda da ispred njega baciš „figuricu" kućata koju će ti napraviti domar škole ako mu odneseš naduvani kondom.

***Benefactor * A *** Postupak prelaska nivoa *Open Sesame*. Siđi niz stepenice i idi desno do vrata. Uzmi ključ. Idi nazad do bunara, levo do kamina i tu ostavi ključ. Sekirom pomeri gornju polugu. Ostavi sekiru iznad bunara. Ključem pomeri drugu polugu. Kada propadneš, oslobodi čovečuljka i baci ga desno. Kada te oslobodi, idi opet do prvih vrata. Pomeri polugu i stani ispred ormančića koji je ispred zarobljenog čovečuljka. Pritisni pucanje + dole. Otvoriće se skrivena vrata, a ostalo je lako. Postupak prelaska nivoa *Weightwatchers*. Prvo idi levo i pokupi kanitu sa natpisom „Ink". Odnesi je do mašine koja dehipnotiše čovečuljke. Pazi da ne staneš na pokretne platforme. Zatim pokupi manju stenu i postavi je iznad prve pokretne platforme (veća stena je iznad druge pokretne platforme). Pokupi beli ključ i otključaj vrata na sredini ekrana. Onda idi gore desno, uđi u kolibu, spusti se dole, izađi na donja vrata. Pokupi ključ i oslobodi prvog hipnotisanog čovečuljka. Onda brzo idi levo, pokupi drugi ključ, vrati se, uhvati hipnotisanog čovečuljka i na njim skoči na odaleklčnu dasku. Pusti ga da ide, a ti brzo stani na drugu pokretnu platformu, oslobodi drugog čovečuljka. Vrati se na drugu platformu i sačekaj dok hipnotisani ne povuče polugu i povuče te gore. Kada se čovečuljak dehipnotiše, idi gore i povuci drugu polugu, koja će podići obojicu.

***Big Sleaze * C64 *** Lokacije koje moraš posetiti kolima su: Police Building, 21st Street, Office i Astena Boulevard Bank. Da bi upisao ček u banci, odnesi na šalter Bank Book i Cheque.

***Blackthorne * PC *** Šifre za nivoe: 2. FBVC, 3. QP7R, 4. WJTV, 5. RRYB, 6. Z39P, 7. HJSN, 8. CGDM, 9. TJ1F, 10. G6G3, 11. BMHS, 12. Y4DJ, 13. HCKD, 14. NRLF, 15. J8BZ, 16. MJXG, 17. K3CH.

***Blue Force * PC *** Šifra za kompjuter je JACKIE, tj. ime Rejanove majke, a šifra za sef je 172 (broj očeve značke). U skladištu treba ući sledeće: prvo otvori kutiju sa prekidačima na zidu i pomeri onaj gore prie „Lights". Uzmi kabl sa vijušima. U donjem desnom delu kutije sa prekidačima su tajni prekidači. Jedan kraj kabla gurni u utičnicu u kutiji, a drugi u agregat na podu. Startuj agregat i pritisni tajni prekidač u kutiji. Otvoriće se vrata, uđi unutra, otvori jednu od kutija i uzmi puško kao dokazni materijal. Veoma je važno da po povratku iz skladišta ostaviš sve onako kako si zatekao. Drugi put kada budeš ulazio u skladište (sa Lejom) ponovi postupak za otvaranje tajnih vrata i uhapsi loše momke.

***Body Blows * PC *** U glavnom meniju drži pritisnute tastere 'E' i 'W' i posle izvesnog vremena će se pojaviti Cheat Screen.

***Boogerman * MD2 *** Šifre za nivoe: 2. nivo čelavac na žutim pegama, vrata, duh, Bugermen; 3. nivo vrata, duh, beli monstrum, Bugermen; 4. nivo (prvi deo) kopljanik, vatra, duh, narandžasti monstrum; 4. nivo (drugi deo) kopljanik, čelavac sa žutim pegama, šip sa telegom, vatra. Šifre za borbe sa završnim protivnicima: 1. nivo duh, kopljanik, duh, čelavac na žutim pegama; 2. nivo narandžasti monstrum, ruder, kopljanik, duh; 3. nivo Bugermen, čelavac sa žutim pegama, ruder, vatra; 4. nivo duh, vatra, narandžasti monstrum, ruder.

***Brutal: Paws of Fury * A *** Šifra za Karate Croca je WVUTSRGPGUYT.

***Bump'n'Burn * A *** Kada se pojavi zapaljen točak na nazivom igre, ukucaj HOUSEY i nakon učitavanja imaćeš priliku da odslušaš prilično dobru tehno muziku. Umesto opcije „Start Game" izaberi „Exit". Kada se pojavi zastava u plemenu upiši ZXR75OR. Na ovaj način ćeš dobiti mnogo novca.

C

Charlie J. Cool * Pritisni 'F' u toku igranja i otkucaj neku od sledećih šifri: CURRY AND RICE (povećava broj života na dvadeset), WAIT DA MAN (kada pogineš ne gubiš život), BADBOY (prelaziš nivo) i DREAMZONE (besmrtnost).

***Civilization * PC *** Kada se pojavi Map Area ekran drži 'Shift' i redom pritisni 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 i 8. Ako si dobro uradio, videćeš celu mapu. Način za povećanje sume novca. U fajlu sa snimljenom pozicijom pogledaj koliko imaš para, a potom taj dekadni zapis preračunaj u heksadecimalni (npr. 515 je 02 03). Pomoću nekog disk editora (Norton Disk Editor ili sl.) otvori fajl sa pozicijom i čitaj heksadecimalni zapis unazad. U ovom slučaju je to 03 02. Pomoću Find komande nađi ovaj broj i umesto njega upiši FF FF. Klikom na korišćenu parcelu u bilo kom gradu pretvaraš običnog građanina u zabavljača (Entertainer). To možeš videti na vrhu ekrana. Klikom na novostvorenog zabavljača transformišeš ga u sakupljača poreza (Tax Collector) ili u naučnika (Scientist). Income Per City se povećava stvaranjem sakupljača poreza, kreiranjem karavana (Trade Routes) i povećanjem Tax Rate-a. The Rate, Luxuries Rate i Science Rate povećavaju proizvodnju Gold Coinse (Tax Collectori), Bright Diamondse (Entertaineri) i Light Bulbse (Scientisti) u svakom gradu. Međusobno se dopunjuju do 100% tako da zbora Science Rate-a nema.

***Colonization * A *** Napravi koloniju na dobrom mestu i nazovi je imenom CHARLOTTE. Dobićeš poruku „Cheat Mode Activated". Na ovaj način će se otvoriti čitava mapa i dobićeš dodatnih 50000 zlatnika. Međutim, vodi računa da ovo znatno usporava igranje, a to se posebno odnosi na vlasnike Amige bez hard diska. Kada otimaš robu od tuđih brodova obavezno ih napadaj pravnom fregatom, jer ako veće brodove napadneš Privateerom može se vrlo lako desiti da ti brod bude oštećen, pa čak i uništen. Svaki put kada trguješ sa Indijancima nemoj im prodavati robu na kojoj ne možeš mnogo zaraditi (odela, rum, cigarete). Najbolje je da im prodaješ duvan, konje i tkanine dobra. Možeš im prodavati i muskete, ali ako jednog dana napadneš te iste Indijance, mogu te gadno poraziti zato što su naoružani onim što si im prodao. Stockyard nikako ne može primiti više od 300 tona robe. Kolonije primaju samo 10 kolonista zato što je preveliki broj stanovnika najčešće orijentisan. Da bi to popravio, angažuj nekog da radi u Gradskoj skupštini (najbolje starog državnika). Kako on bude proizvodio Liberty Bells, tako će opadati lojalnost kralju. Koloniju u kojoj je više od 50% stanovništva revolucionarno raspoloženo ime zeleni broj i u njoj možeš imati više od 20 stanovnika. Direktorijum na kojoj snimiš poziciju moraš nazvati „COLONIZATIONSAVES" * PC * Kada se upoznaš na nekom plemenom Indijanaca najbolje je da ne prve vreme skopiš mir i uzmeš Pocahontas u Kongres da bi se smanjile tenzije sa plemenima. Tek kada ojačaš možeš ih napadati zbog zlata. Neka plemena treba napadati, a neka ne. To zavisi od novca koji dobiješ, brojnosti plemena i jačine njihovih jedinica. Najbolje je napadati Asteke i Inke zato što imaju ta otprilike pet gradova, pri čemu se na svaki uništeni grad dobija i do 13000 zlatnika. Ako imaš jaku koloniju a uz mo-re je, preporučljivo je napraviti utvrđenje iz dva razloga: prvi, zbog većeg bonusa a drugo, ako se pojavi neprijateljski brod u blizini utvrđenja, biće automatski napadnut. Man-O-War se ne može dobiti ili kupiti sve dok traje zavisnost od matične države. Kada proglasiš nezavisnost, neka od prijateljskih država sa čijim kolonijama nisi u ratu će ti dati pomoć. U toj pomoći će se naći 4-6 Man-O-Wara, nekoliko vojnika, konjanika i artiljerija. Moraš uništiti kolonije i brodove. Da bi druge države tebe uništile, dovoljno je da ti uzmu samo kolonije. Prosek procenata Sons Of Liberty treba da bude veći od 50%. Napomena: ako imaš dve kolonije i u jednoj je taj procenat 30% a u drugoj 80%, možeš proglasiti nezavisnost jer je prosek 55%. Brzina dovođenja kongresmena u Kongres zavisi od proizvodnje Liberty Bells, ali je za svakog sledećeg kandidata potrebno sve više i više njih. Dalje, vreme se može smanjiti jedino većim proizvođenjem Liberty Bells. Ne treba praviti više od jedne kolonije jer to stvara samo više troškova. Ta kolonija treba da bude na dobrom mestu (obavezno pored neke planine zbog potrebe za rudom, odnosno proizvodnjom oružja). Treba voditi miroljubivu politiku naročito sa Evropljanima, jer ako se troši suviše novca na rat, kolonija se neće dovoljno brzo razvijati. Pre proglašenja nezavisnosti koloniju treba maksimalno razviti, napraviti jaku vojsku (artiljerija nije posebno korisna u borbi sa kraljevskim snagama) i imati bar dve fregate.



***Comix Zone * MD2 *** Uđi u Jukebox. Šifra za nepobedivost: pritisni taster 'C' na svakom od sledećih brojeva: 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7 i 11. Kada začuješ uzvik „Oh, yeah!" pritisni 'Start'. Šifra za izbor nivoa: isti postupak kao i u prethodnom slučaju, samo što su ovoga puta u pitanju brojevi: 14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15 i 6. Posle „Oh, yeah." pritisni 'C' na brojevima od 1 do 6 (označavaju broj nivoa). Zatim pritisni 'Start'. Ako ukucaš šifru za nepobedivost, u igri ne pojavljuje jedan „bag". Da bi ga izbegao pre nivoa sa lavom (stanica na radioaktivnom kutijom i šiljcima na dnu) treba razbiti šipke i pustiti pacove da na tom mestu iskopa prelaz. U protivnom, upadanje u lavu na aktiviranom besmrtnošću izaziva trenutno blokiranje igre. Udarci za Sketča: *Shaolin Kick*: gore, dole, 'A'; *Scissor Kick*: dole, gore, 'A'; *Shoulder Smash*: nazad, napred, 'A'; *Paper Plane*: drži 'A' pet sekundi.

***Commanche * PC *** U „Options" meniju drži 'Backspace' i otkucaj KYLE. Pojaviće se novi pull-down meni pod imenom „Cheats". U toku misije ćeš moći da popravljaš helikopter i dopunjuješ sva naoružanja koja si izabrao na početku misije.

***Creatures 2 * C64 *** *Torture Screen 3* se prelazi na sledeći način: idi levo, preskoči dve kotrljajuće kreature i pucanjem gurni žabu u vodu. Sačekaj da mrav gurne jednog člana tvoje porodice na splav a zatim se vrati desno do mrava i sačekaj da žaba uzme šlem smeđe boje. Vrati se do ivice jezerceta i pažljivim skokom povuci za sobom šlem na zemlju (pazi da ne upadneš u vodu). Guraj šlem desno, on će pasti i ubiti mrava.

***Crusader: No Remorse * PC *** Upiši JASSICA16 da bi aktivirao varanje. Posle toga pritiskom na 'Ctrl-F10' uključuješ besmrtnost. Sa 'F10' dobijaš oružja, maksimalnu energiju i sve predmete. Pre nego što pokreneš igru, posle imena EXE fajla, kucaj -WARP X gde je X broj nivoa koji želiš da igraš.

D

***Dark Forces * PC *** Šifre za nivoe: LASECBASE, LATALAY, LASEWERS, LATESTBASE, LAGROMAS, LADTENTION, LARAMSHED, LAROBOTICS, LANARSHADA, LAJABSSHIP, LAIMPCITY, LAFUELSTAT, LAEXECUTOR, LAARC. Šifre za varanje: LACDS (kompletna mapa i lokacije neprijatelja), LADATA (koordinate), LAREDLITE (zamrzava neprijatelje), LAPOGO (height check mode), LABUG (insect mode), LAPOSTAL (municija i oružje), LAMAXOUT (svi predmeti u igri), LAUNLOCK (ključevi), LARANDY (superpunjenje), LASKIP (trenutni završetak nivoa), LANTFH (teleport), LAIMLAME (neranjivost).

***Dark Seed * PC *** Iz kola treba uzeti rukavice (u pretincu pored volana), ključ (u prijatelju). Ulazna vrata u normalnom svetu se ne mogu ostaviti otvorena. Kada pređeš u mračni svet popni se na sprat kuće i idi do prostorija koja predstavlja pandan balkonu tvoje kuće. Između dvoje vrata je poluga koja otvara ulazna vrata. Da bi pomerio polugu, moraš imati rukavice.

***Day Of The Tentacle * PC *** Idi u prostoriju u kojoj spava Nurse Edna, gurni je i stavi kasetu u video-rekorder. Siđi u podrum i videćeš da Dr Fred pije kafu. Sipaj kafu na slovom D u njegovu šoljicu i sledeće će pokazati da otvara sef. Vrati se do video-rekordera, pogledaj ga i startuj snimanje. Premotaj traku na početak, pritisni taster EP i ponovo pusti traku. Dobićeš kombinaciju koja otvara sef. Da bi veliki čovek pao na krovela, moraš u Coin Slot u njegovoj sobi ubaciti dve novčića. Jedan ćeš naći u pokvarenom telefonu, a drugi u žvakaćoj gumi koja je zalepljena na pod. Nju ćeš skinuti sa poda pomoću šipke koju će ti dati tip koji ohlja kola ispred kuće.

***Death Mask * A *** Šifre za nivoe: 1. 52365, 2. 22428, 3. 84643, 4. 22087, 5. 39641, 6. 06385, 7. 33224, 8. 35527, 9. 46982, 10. 65074, 11. 62438, 12. 28293, 13. 85325, 14. 10789, 15. 25324, 16. 43542, 17. 62156, 18. 64678, 19. 67083, 20. 23924, 21. 47446, 22. 75330, 23. 82866, 24. 58474, 25. 34362, 26. 55276, 27. 68183, 28. 75156, 29. 70046, 30. 54334, 31. 36814, 32. 52262, 33. 73184.

Šta dalje?

***Deliverance * A ***Pama mašina sa prelom tako što skoči sa drugog ili trećeg spusta se paru, baci sekiru i ona će eksplodirati uciteviš kuglu ispod tavance.

***Descent * PC ***U toku igre kucaj sledeće: GABKAGABBAHEY (aktiviranje cheat moda), SCOURGE (oružje + energija), MITZI (sv ključevi), RACERX (neranjivost on/off), GUILE (nevidljivost on/off), TWILIGHT (obnova štita), FARMERJOE (preskakanje nivoa), BIGRED (supertrulja), BUGGIN (turbo on/off), BRUIN (dodatni život), FLASH (osvetljen put do izlaza), AHIMSA (pucanje robota on/off), ASTRAL („ghostly mod" on/off, važi za verziju 1.4). Da bi video celu mapu nivoa, pritisni Alt-F.

***Desert Strike * PC ***Šifre za nivoe: CCMGRMMMX (Air Superiority), CCNNVNMMS (Scud Buster), CCBR7NMMW (Embassy City).

***Destruction Derby * PC ***Startuj Championship Race i kao svoje ime upiši !DAMAGE!. Posle toga započni Practice Race i vozaćeš otporna kola. Skrivenu stazu Ruined Monetary ćeš dobiti ako postupiš na isti način kao i u prethodnom slučaju pri čemu moraš upisati reč: REFLECT!. Konačno, ako ukucaš NPLAYERS moći ćeš pre svake trke da biraš broj protivnika sa kojima ćeš se trkati.

***Dospoaable Hero * A ***Na početku igre izaberi Arcade Mode i isključi zvuk. Idi u haj-skor tabelu i dok držiš desno dugme miša upiši EUPHORIA. Pošto ovo upišeš, otpusti taster miša, vrati se na opcije i pojaviće se mogućnost da izabereš različita varanja.

***Doom Troopers * MD2 ***Šifre za nivoe: 2. IMPERIAL, 3. DOOMLORD i 4. CYBERTOX.

***Dragonstone * A ***Šifre za mlinske: 2. WNgtTSvMeoJPO6JLb5H8, 3. w-eSGCYMAxqEO6nLT5P 4. WBalO8bMAxtEO6nLTHP- 5. WNpMMeoJaO5nvb43w, 6. nBp+MMHo6aO5nvb46w 7. nwaST98MxoBaz5JM45- 8. hBpfTCllxoKaz5JgT45- 9. hNpfTCVMHoaz5JgTA6w 10. h-a+4CqlnaGaz5Jbh5- 11. nNp+hCdMHaqaTSJ/Thlk

Šifre za mnicu: 2. QTAqlwdwimPF-JMmwbJ 3. QIAS8-8-OSDZFwGKTwbJ 4. WbAlkw-8OkLZF zkTwbX, 5. QUHhM-wk4PFwJObOOF 6. hlH+rwZ-Sk4PFwJObOOF 7. hUH+lwP-9kmPbwJobFOO, 8. hIAlk4wlkOPbwJmTODO, 9. hUMk4wRkDPb-8mTODO, 10. hbH+5-9w0ymPbwJPbzOO, 11. hUA+5-9w0yvPbwnPTzOb

***Dungeon Hack * PC ***Šifre za igru:

Stranica	Pojam	Reč	Šifra
3	Generating Characters	7	ATTRIBUTES
4	Character Basics	3	INHABIT
8	Classes	3	CHARACTERS
8	Alignments	4	FICTIONAL
9	Ability Scores	5	SUMMARY
12	Racial Advantages	4	WONDERING
13	After Selecting A Character	4	SELECTED
14	A Crash Course in Spellcasting	8	EVIL
16	Examine Character Information	10	APPEARS
19	Ready an Item	6	MOVE
21	Pray for Spells	3	EXAMINE
22	Show Numbers	5	COMMAND
26	Dungeon Depth	9	ENDURE
27	Enemy Spell Casting	4	SHADOWS
45	Damage	6	LOSS
46	Go On	4	FAILS
47	Ankheg	5	ENORMOUS
49	Cockatrice	1	INFAMOUS
51	Gablin	5	GREAT
52	Golem, Flesh	8	HUMANOID
55	Naga, Bone	9	UNDEAD
58	Otyugh	7	GULGUTHRA
61	Watchghost	3	SOMETIMES
62	Xill	5	BRAWNY

***Dyna Blaster * A ***Nivo 8.8 se prelazi tako što prvo eliminišeš pomoćnike glavnog neprijatelja, pa se tek onda baciš na njega samog. Inače, Glavonju štiti zaštitna barijera. Šifra za ovaj nivo glasi: MUNEMNG.

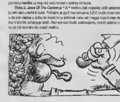
E

***Earthworm Jim * MD2 ***U toku igre pritisni pauzu i ukucaj sledeću kombinaciju: levo + A (istovremeni pritisak na oba tastera), B, B, A, desno + A, B, B, A. Dobićeš tabelu u okviru koje biraš olakšice.

***Earthworm Jim 2 * MD2 ***Šifra za punu energiju: pritisni pauzu u toku igre i kucaj: A, B, C, A, B, C, A, B, C.

***Ecstatica * PC ***Ne smeš dozvoliti da te čarobnjak pretvori u žabu. Kod čarobnjaka treba da ideš tek pošto od vile iz jezera dobiješ titulu viteza, a titulu ćeš dobiti treba u jezero baciš mač. Da bi našao mač moraš da se pretvoriš u lasicu pomoću napitka za koji ćeš naći recept u jednoj od kuća.

***Elvira 2: Jaws Of The Cerberus * A ***Vešticu ćeš najlakše ubiti sekirom koju ćeš naći u kuhinji kuće. Poželjno je da ti nivo iskustva (LEV) bude minimalno 4, a da pre ulaska u sobu sa Veštinom aktiviraš neku od magija koja ti daje dodatnu hrabrost i smanjuje strah. Ako sve ovo bude zadovoljeno, dva-tri udarca u glavu će biti dovoljni da ubiješ vešticu.



***Exodus 3010 * A ***Šifru koju traži, policija su na jednom od asteroida ugrabili „Meslenian". Kada ti policija saopšti najveću glupost o tome kako da dođeš do šifre odgovori da želiš odmah da im kažeš šifru, ali nemoj pogrešiti. Naučno je dokazano da ne postoji uređaj koji bi ti omogućio da vidiš brodove bića iz četvrte dimenzije. Međutim, ovi brodovi se ipak mogu videti na radaru zahvaljujući ultrasnom mlazu iz motora ako si dovoljno blizu. Sem toga, kada ti je nevidljivi brod na nišanu indikator će to pokazati. Inače sa njima ne treba razgovarati. Izleti se jednim od lovaca, priđi im s leđa tako da se mlaz motora jasno vidi, izaberi žrtvu i budi nemilosrdan. Pazi da ne pogodiš dvojicu ili trojicu odjednom, jer će se oni tada uključiti u borbu. Način za varanje statusa. U disk monitoru se na adresu $70000 - $700FF učitaju sedmi, osmi, deveti, deseti i jedanaesti blok statusne diskete. Sada možeš menjati ono što želiš po sledećoj tabeli.

Code	Name	Address	Produce
00	Silver	700AE/AF	%
01	Iron	700D6/D7	%
02	Lead	700FE/FF	%
03	Gold	70126/27	%
04	Steel	7014E/4F	%
05	Copper	70176/77	%
06	Dynamite	7019E/9F	%
07	Uranium	701C6/C7	%
08	Plutonium	701EE/EF	%
09	Saphire	70216/17	%
0A	Ruby	7023E/3F	%
0B	Diamond	70266/67	%
0C	NPN Crystal	7028E/8F	%
0D	Granite	702B6/B7	%
0E	Carbon	702DE/DF	%
0F	Sensor	70306/07	06/08
10	Battery	7032E/2F	%
11	Oil	70356/57	%
12	Camouflage mechanism	7037E/7F	14/16/15
13	Parabolic antenna	703A6/A7	00/06/0F
14	Energy Changer	703CE/CF	04/05/07
15	Frequency Changer	703F6/F7	04/05/0C
16	Anti-matter	7041E/1F	%
17	Synthetic	70446/47	%
18	Crystal alloy	7046E/6F	0A/09
19	Robot	70496/97	04/0B/0F
1A	Standard missile	704BE/BF	26/06
1B	Megablast missile	704E6/E7	1A/06
1C	Triple missile	7050E/0F	1A/13
1D	IQ 229 missile	70536/37	1A/30
1E	Protection shield	7055E/5F	01/14
1F	Super protect. shield	70586/87	1E/08
20	Mega protect. shield	705AE/AF	1F/15
21	Grey laser	705D6/D7	10/14
22	Red laser	705FE/FF	21/0A
23	Blue laser	70626/27	22/15
24	Escape capsule	7064E/4F	0E/0D/0F
25	Jamming station	70676/77	15/15
26	Drone	7069E/9F	2B/21/0F
27	Super drone	706C6/C7	26/30
28	Blue giant fighter	706EE/EF	04/2D/2E
29	Red arrow fighter	70716/17	28/18/2F
2A	Black phantom fighter	7072E/3F	29/0E/12
2B	Metal alloy	70766/67	01/05
2C	Silicon	7078E/8F	%
2D	Computer	707B6/B7	17/2C
2E	Impulse system	707DE/DF	07/11/08
2F	Reactor	70806/07	02/08
30	Guiding system	7082E/2F	2D/0F/08
31	Stun mechanism	70856/57	18/03/14
32	Mine	7087E/7F	0D/06
33	Scrolls 1	708A6/A7	17/34/3A
34	Unknown material	708CE/CF	%
35	Water pistols	708F6/F7	17/34
36	Paperweight	7091E/1F	01/05/04
37	Penguins	70946/47	34/17/0E
38	Easter-eggs	7096E/6F	17/33/34
39	Bottle of air	70996/97	38/38/39
3A	A	709BE/BF	%
3B	Scrolls 2	709E6/E7	17/34/3A

Da bi u laboratoriji i fabrici imao sve neophodne ikone materijala i proizvoda, moraš učitati 32. i 33. blok statusne diskete na adrese $70000 - $703FF. Unesi sledeće:

```
$70140: 0038 003C 0036 0039 002A 0021 001E 001A
$70150: 0026 0032 002D 0014 000F 002E 002F 0025
$70160: 0018 0038 0012 0013 0016 0019 001B 001C
$70170: 001D 001F 0020 0022 0023 0024 0025 0027
$70180: 0030 0031 0033 0035 0036 0037 0038 003B

$701B0:                                0001 0004
$701C0: 0005 000D 0003 0038 000A 002C 000E 0011
$701D0: 0017 0007 0038 0016 0006 0010 000F 0012
$701E0: 0026 0018 002D 0014 0015 002F 002F 0038
$701F0: 0028 0029 002A 0021 001E 001A 0025 0032
$70200: 0000 0002 0009 000C 0013 0019 001B 001C
$70210: 001D 001F 0020 0022 0023 0024 0025 0027
$70220: 0030 0031 0033 0034 0035 0033 0007 0038
$70230: 003A 0039
```

Ovim je uneto sledeće:

$70141 - Broj ikona u fabrici
$70143 - Broj ikona u laboratoriji
$70145 - $7018F - Kodovi ikona u fabrici
$701BD - $70233 - Kodovi ikona u laboratoriji

Treba snimiti izmene i pritom ne menjati čeksum.

***Eye Of The Beholder 2 * A ***Izlaz iz „male sobe" postoji, ali ga treba naći. Pokupi ključ i tri dragulja: crveni, plavi i zeleni. Iz sve tri sobe postoje čak četiri izlaza koji se otvaraju tako što u neku od njih staviš sva tri pomenuta dragulja. Zid će nestati (zajedno sa draguljima) i otvoriti prolaz u tajnu prostoriju. Ovo se može uraditi samo jednom i zato je preporučljivo prethodno snimanje pozicije, a potom proba svih četiri mogućnosti. Verovatno najbolje rešenje je otvaranje prolaza na jug. Pošto pokupiš sve predmete, vrati se u centralnu sobu i na „malo mesto" baci Tropelet Seed. Pojaviće se teleport. Spisak svih potrebnih predmeta da bi te na trećem nivou „Tornja četiri vetra" Sedam usta pustilo da nastaviš dalje: crveni dragulj, trula hrana, ukleti mač „Hunger", pet kamenčića, pergament, napitak i Mantis idol. Na osnovu poruke koje ti svaka od njih kaže, odrediš koji predmet odgovara kojim ustima.

F

***F-14 Fleet Defender * PC ***U igri se pojavljuju dva tipa naših aviona, J-22 Orao i G-4 Galeb, ta samo u okviru vežbe (opcija Scramble), dok ih u normalnom scenariju nema. Područje Balkana, a samim tim i Bosne, je izvan tokova igre (najsevernije područje vezano za igru je južni deo Italije). Radar se može postaviti na tri nivoa realnosti. Najbolje je koristiti standardnu realnost, pošto ćeš tada imati najmanje problema. Pilot F-14 se navodi na onaj cilj koji mu obeleži navigator na radaru. To je slučaj kada je nivo realnosti za radar veći od standardnog. U standardnom režimu pilot u prednjoj kabini može sam da zahvata cilj na svom radaru u donjoj polovini ekrana, a da pritom ne mora da prelazi u kabinu navigatora. U tom slučaju kompjuter sam bira način zahvata radara. Evo postupka kako se hvata cilj u standardnom načinu. Domet radara se menja sa 'Z' i 'X' od 10 do 200 milja. Tvoji avioni su plavi, a protivnički crveni. Zahvatati se mogu samo oni avioni koji su ispred tvoga aviona. Zahvat se vrši pritiskom na 'L', a sa 'K' se poništava. Zahvaćeni cilj će biti belo uokviren. Kada cilj dođe u domet trenutno izabranog oružja, okvir počinje da pulsira. Tada se može izvesti lansiranje rakete. Radar u prednjoj kabini je u donjoj polovini ekrana ('2' na numeričkoj tastaturi), a displej se aktivira sa 'Shift+R'. U određenim misijama se sa nosača može pozvati u pomoć delfuma grupa (Ready five) sa 'Shift-F1' i oni u najkraćem vremenu dolaze na mesto gde se nalaziš. Većina misija se ne može zadovoljavajuće završiti bez pomoći pratioca (wingman). Pratioc je obično vrlo požrtvovan i kad jednom krene u borbu zna da se „zaboravi" pa mu moraš čuvati leđa ili ga sa 'Alt-F9' vratiti iz borbe radi pregrupisavanja. Najbolje je da ga pitaš koga napada da se ne bi obojica angažovali na isti cilj. Komunikacija se odvija u tom smislu da ti njemu odaješ pojednostavljena naređenja. Naprimer, ako želiš da pratilac napadne neki cilj prvo treba da ga selektuješ sa 'L', onda pritisneš 'Alt-F2' i ako je sve u redu, pratilac će odgovoriti sa „Boggey targeted". Kada vidiš poruku „Fox 1" ili slično („Fox 2", „Fox 3"), to znači da je ispalio raketu na cilj. Ostale komande pratiocu:

Taster:	Značenje:	Primer odgovora ili opcije:
Alt-F1	Šta radiš sada?	„Engaging left leader"
Alt-F2	Napadni selektovani cilj	„Boggey targeted"
Alt-F3	Formacija u letu	1. Parada
		2. Krstarenje
		3. Borbeni poredak (prikazan broj)
Alt-F4	Ispitaj prostor	1. levo
		2. desno
		3. gore
		4. dole
		5. napred
Alt-F5	Poziv u pomoć	„I am on him..."
Alt-F6	Počisti prostor	1. levo
		2. desno
		3. napred
		4. nazad
Alt-F7	Šta nameravaš?	„Engaging left trial"
Alt-F8	Stanje wingmana	„Doing fine"
Alt-F9	Vrati se u formaciju	„Rejoining wing"
Alt-F10	Vrati se na nosač	„Roger"

***Fatal Racing * PC ***Uđi u konfiguracioni meni, odaberi opciju Names i upiši neko od sledećih imena: SUICYCO, MAYTE, 2X4B523P, TINKLE i LOVEBUN. Dobićeš skrivena kola. Uđi u meni za podešavanje komandi, podesi ih i pojaviće se Cheat Button. U okviru opcije Names možeš ukucati sledeće: SUPERMAN (neuništivost), FORMULA1 (prebacivanje drugom selu kola), DR DEATH (superhard destruction mode), CINEMA (wide screen mode), I WON (pobeda) i REMOVE (isključenje svih varanja).

***Fate Gates Of Dawn * A ***Šifre: First Tester - TEICHMAN; First Name Of Grafic Artist - FRANK; Lost Buildings - GUILDS; Nameless Servant - JORDARK; Merik Spell „Wither" - 160; Sorcerer Spell „Stoneskin" - 34; Druid Spell „Passout" - 46; Banshee Spell „Hammer" - 180; Master Spell „Purgatory" - 198; Witch Spell „Faith" - 85; Valkine Spell „Blast" - 145; Nymph Spell „Calm 2" - 175; Wizard Spell „Bvlsong" - 39-70.

***FIFA International Soccer * PC ***Kada tvoj golman izvedi loptu dobaci je igraču na desnoj ili levoj strani sredine terena. Čim igrač dobije loptu šutni je ka golu. U većini slučajeva ovakva akcija se završava pogotkom.

***Firestorm: Thunderhawk 2 * PC ***Šifre za nivoe: **South America:** 1. TNH3GUG7EBDU3EI, 2. K3HB0VBFEFDC4C2, 3. NVHB0V63EFDX4BA, 4. O8HN0V4BEJD248A; **Stealth Down:** 1. 6JHP0VV7ACDESEQ, 2. 9FHP0VTRAUDA4BA, 3. R7HP0VTFAUDM5JI; **Panama Canal:** 1. TFHL0FUFMUCE5MQ, 2. UJHHDEXFNCASTI, 3. J7GT0EMRM2CM472; **Central America:** 1. UGT0UNN62AE6IQ, 2. NFGT0UGI6AA49A, 3. OJG6CUMVI6AM542; **Eastern Europe:** 1. A7G80APRVAEE5TI, 2. C5GT0E8JVEEA4UI, 3. 4UG85EUJVIEM5RA; **Canyon:** 1. P3GGS9WIRSME5PI, 2. HNGOS64JR0MA5UI, 3. 2RGGOGRJR0MM4EQ; **Gulf 2:** 1. AJHJ0V4I96JDE4SI, 2. F7HH0VVNILDA4SI, 3. H8HNOVVBRNDM4U2, 4. 77HP0VRF0RDM32; **South China:** 1. I7GGS1NJ3IME44A, 2. P8GOSIFU3MMA5SQ, 3. AUGKS1B63OMM53I.

***Flashback * PC ***Da bi mogao da igraš bez neprijatelja, upiši PIXEL. Šifre za sve nivoe:

Easy	Normal	Expert
1. JAGUAR	BANTHA	TOHOLD
2. COMBEL	SHIVA	PICOLO
3. ANTIC	KASYYK	FUGU
4. NOLAN	SARLAC	CAPSUL
5. ARTHUR	MAENOC	ZZZAP
6. SHIRYU	SULUST	MANIAC
7. RENDER	NEPTUN	NO WAY
8. BELUGA	BELUGA	BELUGA

Šta dalje?



***Fly Harder* * A *** Šifre za nivoe: 1. PHOTON, 2. METAGRAN, 3. BLACKHOLE, 4. SUPERNOVA, 5. TRANSMITTER, 6. QUANT, 7. NEGEOPOWER

***Frontier* * A *** Nepojavljivanje ucenjenih brodova u dogovoreno vreme se objašnjava time što oni znaju da ih juriš, pa promene vreme poletanja. Mesec dana ne smeš stajati ispred baze. Trguj po ostalim sistemima sve dok ne ostane oko nedelju dana do vremena određenog u ugovoru. Ne ulazi u tu bazu već se mobiliši i dopuni gorivo u najbližoj susednoj bazi. Tu sačekaj toliko da ispred cilja stigneš dva do tri sata pre njegovog poletanja. Ovo u većini slučajeva uspeva, ali se ponekad brod ipak ne pojavi. *** PC *** Na početnoj poziciji (Mars ili Lave) kupi Extra Passenger Cabin i ukrcaj nekog putnika. Zatim pokušaj da kupiš neki jeftiniji brod. Ovako ćeš dobiti novac od razlike među cenama, a ostaće ti brod. Shield Generator (E) treba da kupiš u Shipyardu. Ako klikneš na opremu broda, videćeš koliko generatora imaš. Možeš ih kupovati onoliko koliko ih staje na brod, a ako ih imaš trideset, iz bliskog susreta sa brodom od veličine Cobra Mk III izlaziš neoštećen. Na planetama nije moguće izlaziti iz broda. Gradovi i orbitalne stanice se ne mogu uništavati sa Large Plasma Acceleratorom.

***Full Contact* * A *** U meču sa jačim igračem ukucaj QAZWSEDCRFVTGBYHNUJM i odmah ćeš pobediti.

***Full Throttle* * PC *** Da bi u arkadnim scenama borbe odmah pobedio bilo kog motociklistu dovoljno je da istovremeno pritisneš levi 'Shift' i 'V'. Protivnik će trenutno izgubiti kontrolu i pasti sa motora. Kad se kamion sa veštačkim dubrivom stupa, provozaj se motorom i naići ćeš na Ripburgerove „gorile". Oni će te pojuriti automobilom. Navedi ih da te prate do lokacije gde se kamion prevrnuo i oni će doživeti istu sudbinu. Vrati se do tog mesta (kada se pojavi znak „Stop" klikni levim dugmetom miša) i polugu koju imaš (Tire Iron) upotrebi na zadnjem blatobranu kola.

***Fury³* * PC *** Šifre su varanje: TMWORMITx (skok na određeni nivo, x označava broj nivoa), TRYMEON (neranjivost), JUMPINIT (skok na kraj tekućeg nivoa), TUFENUF (oklopna štitova), PACKIN# (oružje, # označava broj oružja), LIMITUP (turbo jedinice), IMTUFFF (30 sekundi neranjivosti), ICUNOMO (30 sekundi nevidljivosti), GIMTUP (1000 turbo jedinica), URDUSTD (turbo-speed), SSMOKIN (250 turbo jedinica), SCOPEIT (teleskop) i FRAMEIT (frame rate).

G

***GemX* * A *** Šifre (upiši u high-score tabelu): EARTHIAN, BURAI, YOKOHAMA, TURRICAN CAMPAIGN, KENICHI, BADMAN, X68000, REDMOON, MAGAMANN, INOKUMA, NETWORK, EXACT

***Goal!* * A *** Da bi snimio golove i replay, treba da si igre formatiraš disketu. U glavnom meniju odaberi Options. Tu je opcija Clear Disk. Naći ćeš se u novom meniju gde treba da klikneš na Action Replay Disk, a zatim na opciju Format Disk. Imena igrača menjaš tako što odabereš Edit Teams, potom izabereš tim i konačno Pick Players. Kada se pojavi slika sa brojem igrača i mestom u timu, klikni na ime i pritisni taster 'Del'. Ime igrača će biti izbrisano i sada možeš upisati bilo koje ime.

***Gods* * A *** Upiši šifru SORCERY i imaćeš neograničen broj života.

***Guilty* * PC *** Džek u toku igre dva puta dospeva u „ćuzu". Na početku igre treba da pališ i gasiš svetlo u ćeliji sve dok sijalica ne pregori (prekidač je pored vrata), a zatim da pozoveš robota da je promeni. U drugom slučaju (na planeti svetlašnika) stvar je još lakša – iskoči kroz prozor. Što se tiče policijskog kompjutera, postupak je malo duži. Iz ćelije dragva uzmi disketu i stavi je u susedni. Siđi sprat niže i pokupi kramp. Vrati se gore, razgovaraj sa Džekom i zamoli ga da se provese liftom. Kada lift siđe, nekim nekoliko puta i veži ga za kramp, tako da pravelje u podzemlju i zakači kramp za plafon. Prebaci se preko provalije, pretraži čoveka i uzmi ID karticu. Karticu stavi u PCMMMINDICIA slot glavnog kompjutera. Upotrebi dijagnostičku karticu i zameni matične ploče glavnog i pomoćnog kompjutera. Preuzmi podatke koristeći konzolu. Da bi pomoću motora mogao da iščupaš rešetku moraš prethodno popustiti vijke koji je čvrsto drže. Na početnoj lokaciji farme gde je bio parkiran motor naći ćeš francuski ključ na pločniku pored stepenica. Veoma ga je teško zapaziti zato što je mali i ima skoro istu boju kao i pločnik. Popusti(ć)eš rešetku koristeći francuski ključ.

***Gunj!* * A *** Šifre za nivoe: WILLOW BROOKS, KARLOF SMOVIE, JEKYLL, SCALES, SALMON PIRATE, SEAGUL WWORLD, PENCIL, SKATES, VISION, GNOMES, PUPPET AMORPH, GALAXY ALARMS, PHOTON, LASERS RIPLEY, HUGGER, NATION, T-2000, ENDTHE.

H

***Heimdall 2* * A *** U Andersovom vrtu ima više vrsta biljaka i malo povišena zemlja. Treba da odabereš tri vrste semena i da njihovim kombinovanjem dobiješ biljku koja je jestiva, plodna i lekovita. Prva vrsta nije jestiva, plodna je i otrovna, druga vrsta je jestiva, lekovita i korov, a treća je jestiva, neplodna i nije korov. Posej sve tri vrste semenja na zemlju ispred Andera i dobićeš simbol. U sobi Boginje smrti moraš poginuti da bi dobio simbol. Oživećeš se tom prilikom i simbol će ti biti nadohvat ruke.

***Heretic* * A *** Šifre: KITTY (prolaženje kroz zidove), PONCE (energija i štit), QUICKEN (ne možeš poginuti), RAMBO (sva oružje i municija), SHAZAM (jača moć oružja), SKEL (svi ključevi), MASSACRE (svi neprijatelji se trenutno uništavaju), RAVMAP (vidiš delove mape koje nisi još prešao, ali moraš biti „na mapi" kada ovo upisuješ), COCKADOODLEDOO (dobiješ kokošku), GIMME (pomagala, prvo izabereš slovo od A do I, a zatim količinu od 1 do 9), ENGAGE (skok na bilo koji nivo, prvo izabereš broj epizode, a zatim broj nivoa)

***Hero Quest* * PC *** Lozinku treba da kupiš od čoveka koji prodaje informacije. On se pojavljuje ispred ulaza u grad. Lozinka glasi: „Hut Of Brown Now Sit Down". Krzno (Green Fur) treba da dobiješ od Mipova koji živi u šumi, a vodu (Flying Water) ćeš nasuti u krčag kod vodopada (Get Flying Water In Jar)

***Heretic* * PC *** Šifre za varanje: LOCKSMITH (svi ključevi), INDIANA (svi predmeti), NRA (sva oružja), SATAN (God Mode), CASPER (prolazak kroz zidove), WHERE (koordinate), DELIVERANCE (gmiz u ulica prasela), TICKER (frame rate)

***Hi Octane* * PC *** Prilikom na sledeće tastere dobijaš razne olakšice: Alt-F1 (samouništenje), Alt-F2 (uništavaš sve protivnike), Alt-F3 (dodatno gorivo), Alt-F4 (dodatna municija), Alt-F5 (štit), Alt-F6 (jedan krug manje), Alt-Z (autopilot uključen), Alt-C (autopilot isključen)

***Hook* * A *** Kada pokucaš na vrata portenice, ne čekaj da se žena pojavi već brzo pređi na balkon sa druge strane trga. Idi do lokacije „Behind Pirate Square" i moći ćeš da pokupiš jelenu. Za kopanje ti treba magnet, pa ga kupi zlatnicima koje uzmeš na piratskom brodu, u prodavnici na trgu. Početnu zarađu (tri zlatnika) koja ti treba da bi kupio tri kugle jeđa steći ćeš na sledeći način: kod doktora izvadi dve zlatne zuba i dobićeš dve zlatnika, a treći zlatnik ćeš naći u pomenutoj jelmi.

***Horror Zombies From The Crypt* * C64 *** Šifre: 1. WOLFMAN, 2. HAMMER, 3. LUGOST, 4. MOSFERATH, 5. GARLIC. Za beskonačan broj života ukucaj BOGEYEATER.

I

***Impossible Mission 2052* * A *** Šifre (važe sa tri robota): 1. ROCKYI, 2. ROCKYV, 3. ROCKYX, 4. CHAIRI, 5. CHAIRV, 6. CHAIRX, 7. ROBBYI, 8. ROBBYV, 9. ROBBYX, 10. MICROI, 11. MICROV, 12. MICROX, 13. FINALI, 14. FINALV, 15. FINALX, 16. EMPTYI.

***In The Dead Of Night* * A *** Idi u sobu u kojoj je papagaj, zalepi sliku devojke na ekran i daj mu keks. Saznaćeš šifru za sef. Uzmi sliku nazad i idi gore u sobu gde je bila devojka. Skini sliku sa desnog zida i pojaviće se sef. Klikni na „Open" i ukucaj broj koji ti je dao papagaj. Unutra nećeš naći ništa. Izađi iz kuće, idi jednu lokaciju gore i uzmi komad rđe sa krova. Nastavi dalje i naći ćeš se u ostavi pored Martine kuhinje. Uzmi bocu vina i upotrebi komad leda na tanjirima. Vrati se u kuću i Marta više neće biti u kuhinji. Otvori fioku, uzmi ključ, otvori vratanca ispred kojih je Marta stajala i pokupi leda. Zatim idi do Martine sobe i prvim ključem otvori vrata. U sobi iz poslednje fioke uzmi dnevnik. Ponovo izađi iz kuće, idi do prve lokacije i otključaj vrata drugim ključem (iz Martine kuhinje). Upali sveću (šibice su u ostavi) i uđi unutra. Tu ćeš naći drvo kojim je devojka ubijena, njen prsten i mišolovku. Mišolovku stavi u kupatilo u prizemlju.

***Indy Car Racing* * PC *** Posle izbora staze dolaziš do menija u boksu. U njemu je opcija Garage. Tu podešavaš svoj bolid pred trku: Fuel (podešavanje količine goriva), Wings (prednji i zadnji spojler), Tires (pojedinačno podešavanje pritiska svake gume), Suspension (stepen trapa), Chamber (ugao lelanja gume), Shocks (tvrdoća amortizera), Steering Lock (podešavanje ugla skretanja) i Gear Box (podešavanje menjača)

J

***Jammit* * PC *** Šifre sa Roxy i Slade:

SSNHYDN	DWGTSTN
JNFRBCN	DMDWYDZ
PLWRHDS	TRYBRNM
STPKRNR	BRNMCMN
MRKYMCY	STWSPKN
DKRBNGN	PHLSRGR
LRNCHLS	BBSKNNR
HNBFJLD	JBPHKSC

***Jazz Jackrabbit* * PC *** Pauziraj igru, pritisni 'Backspace' i upiši neku od sledećih šifri (u nekim verzijama igre treba pre svake šifre dodati DD da bi proradila): BAD (ptica koja prati Džeza), GOOM (miš prečnici), SABLE (Džez postaje i debljim veću brzinu), CSTRIKE (letnica surf daske), KEN (Exit to DOS), MARK (ubija Džeza), APOGEE (mod sa 16 boja – duplo sporija igra), LAMER (preskakanje nivoa), HOCUS (teleport u okviru nivoa), BOUF (neranjivost) i GUNHEAD (sva oružja)

***Josh* * C64 *** Šifre: 1. DD, 2. OF, 3. BQ, 4. MUM, 5. EGG, 6. DKS, 7. VIP, 8. BOBO, 9. LOGO, 10. COOL, 11. JOSH, 12. SOME, 13. KIND, 14. SANE, 15. MUMMY, 16. OOOPS, 17. PUPIL, 18. WATTS, 19. TEACH, 20. CALYX, 21. BASIC, 22. FOCUS, 23. ROCKY, 24. HORROR, 25. ENGINE, 26. LUENEN, 27. EXCESS, 28. PASCAL, 29. KOYTKA, 30. SUMMIX, 31. SCHOOL, 32. DIVINE, 33. SECRET, 34. DIGITAL, 35. KONCINA, 36. SILENCE, 37. STOOPID, 38. GERMANY, 39. CYNTHIA, 40. FELWEBER, 41. ODENDAHL, 42. INSANITY, 43. COMPLETE, 44. CONQUEST, 45. ROLL OVER, 46. BREAKFAST, 47. BEAUTIFUL, 48. WONDEFUL, 49. DEFLECTION, 50. LAST LEVEL.

***Jungle Strike* * A *** Šifre: 0000000000 (Washington D. C.), RX6HFDKR4HS (Sub Attack), 9XWS6MHCYR7 (Training Ground), XWP3BRXTSPX (Night Strike), VSCJ9M46JRN (Puleo City), WMGKN6HGKXJ (Snow Fortress), TNSCFWNL4PM (River Raid), 7LPJKV7NLH6 (Mountains), N4HZYTL4SGC (Return Home), LSCBWHCZJSL (Win Screen). *** PC *** Šifre: 2MMWXMMMQ (Sub Attack), 9XN3QMMM* (Training Ground), 9BBR#MMMF (Night Strike), YVVXSNMMH (Pulcan City), YVC-XVMM# (Snow Fortress), MCXD#VMM8 (River Raid), MCZHHXMM4 (Mountains), MCL8PZMM3 (Return Home).

K

***Kid Chaos* * A *** Kao šifru upiši HARDASNAILS za Cheat Menu ili ARCADEGAMES za Games Menu.

***Kyro Quest* * A *** Šifre: VKLE (01-03), JJIK (04-06), TRQD (07-09), YAFS (10-13), RTMI (14-17), DBXG (18-21)

L

***Lands Of Lore* * PC *** Na prvom nivou rudnika postoji karakteristična celija verna sa dvoja vrata. Na jednom mestu su vrata koja se lako otvaraju prekidačem, ali se zato odmah iza njih nalaze druga koja se „nikako" ne mogu otvoriti. Treba da uđeš u međuprostor između vrata i da prva zatvoriš za sobom. Tek tada ćeš moći da otvoriš druga i pokupiš ključ koji je u bazu. Način za aktiviranje Duplikatora je specifičan. Lako se može primetiti da po nivou na kome se on nalazi lete razne neobične elektro-bića tačkastog oblika. U okolini Duplicatora je nekoliko slepih hodnika koji na kraju imaju ugrađene nekakve elektrode u zidu. Da bi aktivirao Duplicator moraš u svaki od ovih hodnika saterati po jedno elektro-biće koje će, kada dospe u „kontakt" sa elektrodom, ostati zarobljeno. Elektro-biće ne možeš mamiti tako što ćeš se ti kretati unazad, već ih moraš saterati u ćorsokak.

***Leisure Suit Larry 3* * A *** Devojci Cheri treba da kažeš da posedujaš zemlju. Ona će ti reći da joj doneseš dokaz za tu tvrdnju. Idi u advokatsko udruženje i tamo ćeš dobiti potvrdu o posedovanju zemlje. Moraš prvo razgovarati sa recepcionerom, a potom i sa advokatom. Vrati se do Čeri i daj joj potvrdu. Uslediće scena na pozornici posle toga možeš otići u advokatsko udruženje i tražiti potvrdu o razvodu. Tek kada se nađeš u ulozi Passionate Patti moći ćeš da uđeš u „Chip'n'Dale's" bar. U „Comedy Hut" sedi za slobodan sto i uzmi flašu vina. Zatim možeš da odslušaš viceve koje priča Pal Pal što će ti doneti novih 100 poena. Soap-On-A-Rope i Beach Towel ćeš koristiti u kupatilu posle vežbanja u teretani. Od orhideja treba da napraviš venac (Weave Flowers) koji ćeš dati Patti kada je upoznaš, a Twenty Dollar Bill ćeš dati recepcioneru u teretani da bi te pustio da odgledaš predstavu. Problem sa Amazonkama se lako rešava: skoristi marker i Patti će nacrtati vrata kroz koja će pobeći zajedno sa Larryem.

***Lemmings 2: The Tribes* * A *** Postupak prelaska nivoa *It's all up hill*: Prvom lemingu dodeli funkciju Runnera čim ispadne iz kutije. Neka sagradi most kod procepa levo. Funkciju Jumpera daj prvom lemingu koji krene ka drugoj provaliji, i on treba preko nje da napravi most od konopaca. Jedan Superlem treba da ode što levo od cilja i da u samom levom uglu skopa hodnik (Miner). Za to vreme sagradi most do mesta gde će on izaći. Ostaje još samo da se napravi most preko tunela do igloa. Postupak prelaska nivoa *A rave stone's throw*: Kada upadneš u rupu iskoristi Fillera. Zatim sa jednim stim lemingom brzo klikni na opciju Thrower sve dok on ne sagradi most od blata. Throwera koristi sa desne strane rupe.

***Lemmings 3D* * PC *** Šifre za nivoe: Fun: 2. BUMBING, 3. FANAGALO, 4. DRICKSIE, 5. KURTOSIS, 6. GREGATIM, 7. WALLAROO, 8. AVENTAIL, 9. GAZOGENE, 10. JINGBANG, 11. DIALLAGE, 12. BUNODONT, 13. NAINSOOK, 14. YAKIMONA, 15. FUMITORY, 16. CINGULUM, 17. BESLAVER, 18. ANABLEPS, 19. QUINCUNX i 20. TARLATAN. Tricky: 21. KAMACITE, 22. GUMMOSIS, 23. PRODNOSE, 24. NGULTRUM, 25. COTTABUS, 26. BEDAGGLE, 27. EPICALYX, 28. HOMALOID, 29. LALLYGAG, 30. BILABIAL, 31. CACOFOGO, 32. METAVURT, 33. SLOWBURN, 34. PELLUCID, 35. MAKIMONO, 36. KHUSKHUS, 37. DISPLODE, 38. RACAHOUT, 39. ORGULOUS i 40. DUNCEDOM. Taxing: 41. CABOCEER, 42. GEROPIGA, 43. BONTEBOK, 44. EMPYREAL, 45. LANGLAUF, 46. NANNYGAI, 47. SARATOGA, 48. QUINTAIN, 49. MUSQUASH, 50. ZOMBORUK, 51. SKILLING, 52. WOBEGONE, 53. BINDEYE, 54. FRAXINUS, 55. LINDWORM, 56. CURLICUE, 57. HANEPOOR, 58. IDEMQUOD, 59. BLANDISH i 60. MALAGASY. Mayhem: 61. CHORIAMB, 62. GARGANEY, 63. KAOLIANG, 64. MAROCAIN, 65. OBTEMPER, 66. TASTEVIN, 67. VELLOZIA, 68. BORACHIO, 69. JACKAROO, 70. COOLAMON, 71. BANAUSIC, 72. FABURDEN, 73. RECKLING, 74. MIRLITON, 75. OPAPANAX, 76. BIMBASHI, 77. CAATINGA, 78. PENSTOCK, 79. SPRINGAL i 80. BABIRUSA.

***Lili Owl* * PC *** Kada želiš da startuješ igru uz EXE fajl upiši sledeće kodove: „Nicole" (sa 'Shift-P' ideš u sledeću sobu), „KmC!NeOcKeT" (sa 'F1' dobijaš veći skok), „MEANING" (sa 'Shift-T' dobijaš dodatnu energiju), „Donkey" (sa 'T' dobijaš novac) i „Grumpy" (sa 'K' dobijaš ključeve)

***Lost in Mine* * A *** Šifre: 173422 (1-5), 274612 (6-11), 580271 (11-16), 856234 (16-21), 922012 (21-26), 254867 (26-31), 781134 (31-36). Pesnica cabs se zaustavlja vremena na satu. Kada počnu da ističu poslednje sekunde, uđi u „lift sa vratima" i vozi se gore-dole sve dok ne istekne vreme. Posle toga će se sat poivariti.

M

***Magic Carpet* * PC *** Postoje 24 čarolije u igri i svaku je potrebno pronaći pre nego što je možeš koristiti. Sleva nadesno, od najvišeg reda naniže. **Fireball** je osnovno oružje (vatrene lopte). **Possess** je prisvajanje mane i građevina. **Accelerate (forward)** daje ubrzanje koje je značajno ako bežiš. **Create castle** gradi i proširuje zamak. **Heal** leči sve povrede. **Rebound** vraća svaki hitac upućen tebi ka onome ko ga je uputio. **Shield** je štit koji apsorbuje 3/4 snage svega što je ispaljeno na tebe. **Invisible** te čini nevidljivim na neko vreme, ako u tom periodu ne koristiš magiju. **Earthquake** izaziva zemljotres i otvara pukotine u koje upadaju čudovišta. **Crater** menja konfiguraciju terena praveći kratere. **Meteor** je moćnije oružje od vatrenih lopti. **Volcano** stvara vulkan čija lava ubija sve u široj okolini. **Lightning bolt** je munja koju možeš konstantno da šalješ iz vrhova prstiju prema cilju. **Lightning storm** izaziva oluju elektriciteta koja uništava sve u vidokrugu. **Undead army** stvara tvoju vojsku zombija kojom možeš da napadneš protivnika, njegov zamak ili balon. **Mana magnet** sakuplja svu manu u neposrednoj blizini u jednu loptu, kako bi je tvoj balon lakše pokupio. **Steal mana** krade manu od tvojih ne-

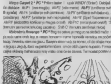


Šta dalje?

ia. **Beyond sight** omogućava ti da na mapi vidiš sve što je u normalnim uslovima skriveno, uključujući i tačne pozicije tvojih protivnika. **Duel** onemogućava tvom protivniku da pobegne. **Teleport** te trenutno vraća do zamka. **Wall of fire** tvoje protivnike zarobljava vatrenim zidom. **Accelerate (backward)** ti daje neverovatno ubrzanje unazad. **Global death** odašilje razornu talas smrti na sve strane oko tebe. **Rapid fireball** stvorice utisak da ispaljuješ vatrene lopte iz automatske puške. Pritisni taster 'I', upiši RATTY ('Enter'). Dobijaš sledeće olakšice: Alt-F1 (sve magije), Alt-F2' (više mane), Alt-F3' (uništenje svih ostalih igrača), Alt-F4 (uništenje svih zamkova), Alt-F5 (uništenje svih balona), Alt-F6' (zalečenje), Alt-F7' (uništenje svih neprijatelja), Shift-C' (skok na sledeći nivo). Ako želiš da započneš igru na X-tom nivou startuj igru sa: CARPET -LEVEL X.

***Magic Carpet 2* * PC *** Pritisni taster 'I', upiši WINDY ('Enter'). Dobijaš sledeće olakšice: Alt-F1 (sve magije), Alt-F2' (više mane), Alt-F3' (uništenje svih ostalih igrača), Alt-F4 (uništenje svih zamkova), Alt-F5' (uništenje svih balona), Alt-F6' (zalečenje), Alt-F7' (uništenje svih neprijatelja), Alt-F8' (Spell Experience poeni), Alt-F9' (slobodno korišćenje magije on/off), Alt-F10' (neranjivost on/off), 'Shift-D' (trenutni završetak tekućeg zadatka), Shift-C' (trenutni završetak nivoa).

***Malcolm's Revenge* * PC *** Beg sa ostrva je moguć na sledeći način. U svojoj sobi uzmi onih koji je vezan koncem i njime hipnotiši vevericu na početnoj lokaciji. Vevericu stavi na glavu. Savijeni ekser veži za konac, idi do obale mora i ulovi jegulju. Jegulju baci na pantomimičara, on će otići u javno kupalište. Pomoću prečajke aktiviraj mehanizam kraj vrata i ona će se otvoriti. Termostat postavi na ma-



ksimum, kada se kupači razbeže, pokupi pantomimičarevo odelo. Obuci ga. Sastavi jegulju i suzam, idi u svoju kuću i uskoči u rupu. Na levi zid stavi meševinu jegulje i suzama i to zalij vodom. Zid će se napreti i u susednoj sobi ćeš dobiti napitak. Idi do arene, stani na obeleženo mesto i popij napitak. Veze između kipova i dragulja na mačjem ostrvu su sledeće: prvi kip i dijament, drugi kip, topaz, treći kip i ametist, četvrti kip i emerald, peti kip, safir i šesti kip, rubin. U sceni na vodopadu prvo u automatu kupi kišobran, obruč za plivanje i pumpu. Koristeći kišobran spusti se niz vodopad. Napumpaj biljku i preskoči provaliju. Uđi u pećinu i pomoću obruča se spusti niz reke. Zakači kišobran za kuku, prebaci se na drugu stranu provalije. Ponovo se spusti niz vodopad pomoću kišobrana, uđi u pećinu. Još jednom uradi istu stvar i pojavićeš se ispred pećine koja te vodi u riblji svet.

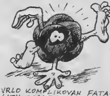
***Maniac Mansion* * A *** Developer treba da se nabije. Pomeri rešetke pored ulaznih vrata do kojih se dolazi kada ukloniš žbunje. Da bi mogao da pomeriš rešetke moraš prvo odvežbati na spravi za bodibilding. Naći ćeš bancu od Developera koji je procurao kroz rešetke. Nasoli sunđer, a zatim ga iscedi u posudi na stolu u mračnoj sobi u kojoj ćeš razviti film. Sef ćeš otvoriti tako što ćeš tri puta ubaciti novčić u teleskop tri puta ga pomeriti dole. Tako postavljeni teleskop će biti uperen prema sefu i moći ćeš da vidiš šifru za njegovo otvaranje.

***Master Of Orion* * PC *** Death Ray ćeš dobiti kad otkriješ nazvezdje Orion, sakupiš jaku flotu i napadneš ga. Ako je već zauzeto, možeš ga dobiti trampom sa rasom koja ga je već zauzela. Flota se mora sastojati od najmanje 200 Destroyera i 50 do 100 jačih svemirskih brodova. Za Hostile planet moraš koristiti Research.

***Mechwarrior 2* * PC *** U modu Simulation drži Alt-Ctrl-Shift' i upiši jednu od sledećih šifri: BLORB (neuništivost), CIA (neograničena municija), MIGHTYMOUSE (neograničen broj Jumpjetsa), ENOLAGAY (Nuke), XRAY XRAY (vidiš kroz objekte), DORCS (Dorkovi), MEEPMEEP (uključen Time Compression), UNMEEPMEEP (isključen Time Compression), ICANTHACKIT, IDKFA (završetak misije), TLOFRONT (zadnja kamera postaje prednja), COLDMISER (toplotno navođenje isključeno), ZMAK (uključen Time expansion), MICHELIN (toplo), TINKERBELL (isključuje spoljne kamera, pritisni 'C' da bi ih uključio).

***Metal Marines* * PC *** Šifre: PNTM, HBBT, PCRC, NWTN, LSMD, CLST, JPTR, NBLR, PRSC, PHTN, TRNS, RNSN, ZDCP, PKDV, YSHM, CLPD, LNVV, JPMR, JCRY i XNLB.

***Microcosm* * CD32 *** Pritisni pauzu i uradi sledeće: gore, dole, levo, desno, pritisni sve prekidače u koji, a zatim radi gore, levo, dole, desno sve dok ne čuješ čudan zvuk. Na taj način si dobio neograničenu energiju i mogućnost da sam biraš sledeći nivo.



VRLO KOMPLIKOVAN FATALITY POSLE KOG PROTIVNIK UMIRE OD SMEHA...

***Mortal Kombat* * A *** Na ekranu sa opcijama upiši CATHULU. Uđi u Cheat Menu i upiši A,C. Nakon što se pojavi Statistic Screen pritisni 'Space'. Završni udarci za sve likove:

Sonya	2 x desno, 2 x levo, pucanje
Sub-Zero	desno, dole, desno, pucanje
Scorpion	2 x dole, pucanje
Liu Kang	dole, desno, gore, levo, dole
Kano	2 x levo, pucanje
Johnny Cage	3 x desno, pucanje
Rayden	desno, 3 x levo, pucanje

Mortal Kombat 2* * A *** Kada izgubiš borbu i pojavi se ekran sa preostalim brojem kredita bez pritiskanja pucanja vrti palicu u krug, počećeš da dobijaš nove kredite. Vodi računa da ne preteraš kako brojač ne bi ponovo krenuo od nule. U slučaju igre za dva igrača, kada se pojavi ekran sa kraćima igrač koji je izgubio borbu treba da drma palicu udesno bez pritiskanja pucanja. Kada se pojavi meni sa opcijama „Start" i „Options" klikni na „Options" i ukucaj ZEDWEII. Pojaviće se novi meni u okviru koga ćeš moći da biraš besmrtnost, neograničeno vreme, protivnike, demo, pozadinu i još mnogo toga. * **MD2** * Fergality udarac može izvesti samo Rayden. Izaberi Options na početku, postavi strelicu na Done i ukucaj sledeću šifru: nazad, dole, nazad, napred, dole, napred, 2 x nazad, 2 x napred. Ući ćeš u Test Mode. Postavi strelicu na More i pritisni Start. Sada strelicu postavi na Background i pritiskaj napred sve dok se ne pojavi broj sest. Ponovo strelicom idi na More i pritisni Start. Pojaviće se natpisi: Fatalities, Friendships, Babalities, Oh, nasty. Pritisni 'Start' na Friendship i Oh, nasty. Zatim se vraćaj nazad kroz menije pomoću Back i Done opcija. Startuj igru i izaberi Raydena. Kao završni udarac izvedi Fergality koji glasi: 3 x nazad, blok. * **PC** * Ako želiš da protivnika ubaciš u kiselinu u završnoj rundi, stani uz njega kada se ispiše „Finish Him/Her!" i uradi sledeće: 3 x napred, aperkat (dole + ruka gore). Da bi pokrenuo Random Selector drži gore + start kada biraš igrače (isto važi i za ***Mortal Kombat 3). Disable Throwing pokrećeš samo ako igraju dva igrača. Nakon izbora likova igrači moraju držati dole + ruku gore. Stage Fatality se može izvesti samo u The Pit 2 i u Kombat Tomb kao završni udarac (stani blizu protivnika). Friendship se može izvesti ako u drugoj ili trećoj rundi nisi koristio nijedan udarac rukom. Babelity se može izvesti ako u drugoj ili trećoj rundi nisi koristio udarac rukom u glavu. Sa 'F10' uđi u Setup, drži 'Shift' i ukucaj DIP. Pojaviće se ekran sa osam prekidača. Prekidač broj pet služi za dobijanje beskonačnog broja kredita. Svaki put kada menjaš prekidače možeš ponovo startovati igru da bi bilo nekog efekta. Kombinacijom ovih prekidača mogu se isključiti Fatality udarci i krv, ali se takođe može uključiti i opcija kojom kompjuter uvek izvodi Fatality i obnavlja energiju svog lika. Sa **Noobom Saibotom** ćeš se boriti ako u igri za dva igrača ostvariš 25 uzastopnih pobeda. Sa **Jade** ćeš se boriti ako protivnika pre „znaka pitanja" pobediš tako što ćeš ga udarati samo nogom dole (uglavnom koristi kolenje). **Smoke** se pojavljuje u sceni „Living Forest". Da bi se sa njim borio moraš pritisnuti start + dole, kada se pojavi „Toasty!" tip u sceni The Portal. U Cheat Screen ulaziš pošto odmah na početku otkucaš AICULEDSSUL, a zatim ga sa 'F8' pozoveš. Udarci za sve likove:

Liu Kang

High Fireball: 2 x napred, ruka gore
Low Fireball: 2 x napred, ruka dole
Flying Kick: 2 x napred, noga gore
Bicycle Kick: drži nogu dole 5 sekundi
Friendship (na sredini ekrana): napred, 3 x nazad, noga dole
Babelity (na sredini ekrana): 2 x dole, napred, nazad, noga dole
Fatality 1 (blizu): dole, napred, 2 x nazad, noga gore
Fatality 2 (na sredini ekrana): dole, napred, gore, nazad, dole
Stage Fatality: dole, nazad, 2 x napred, noga dole

Kung Lao

Teleport: dole, gore
Drop Kick: dole, noga gore (u skoku)
Hat Throw: nazad, napred, ruka dole (na tasterima gore i dole upravljaš putanjom šešira)
Energy Spin: blok, gore, gore + noga dole (pritiskaj nogu dole)
Friendship (na sredini ekrana): 3 x nazad, dole, noga gore
Babelity (dva koraka od protivnika): 2 x nazad, 2 x napred, noga gore
Fatality 1 (blizu): drži blok (3 x napred), pusti blok, noga dole
Fatality 2 (na druge strane ekrana): drži ruku dole (2 x nazad, napred), pusti ruku dole
Stage Fatality: 3 x napred, ruka gore

Johnny Cage

Low Green Bolt: nazad, dole, napred, ruka dole
High Green Bolt: napred, dole, nazad, ruka gore
Shadow Punch: nazad, dole, nazad, ruka gore
Shadow Kick: nazad, napred, noga dole
Low Blow: ruka dole + blok
Friendship (dva koraka od protivnika): 4 x dole, noga gore
Babelity (na sredini ekrana): 3 x nazad, noga gore
Fatality 1 (blizu): 2 x dole, 2 x napred, ruka dole
Fatality 2 (blizu): 3 x napred, dole, gore
Stage Fatality: 3 x dole, noga gore

Reptile

Acid Spit: 2 x napred, ruka gore
Force Ball: 2 x nazad, ruka gore + ruka dole
Invisibility: drži blok (2 x gore, dole, ruka gore), pusti blok
Slide: drži nazad (ruka dole + blok + noga dole), pusti nazad
Friendship (na polovini ekrana): 2 x nazad, dole, noga dole
Babelity: dole, 2 x nazad, noga dole
Fatality 1 (više od pola ekrana): 2 x nazad, dole, ruka dole
Fatality 2 (blizu): Invisibility, 2 x napred, dole, noga gore
Stage Fatality: 2 x dole, 2 x napred, blok

Sub-Zero

Iceball: dole, napred, ruka dole
Ground Freeze: dole, nazad, noga dole
Slide: drži nazad (ruka dole + blok + noga dole), pusti nazad
Friendship (na polovini ekrana): 2 x nazad, dole, noga gore
Babelity: dole, 2 x nazad, noga gore
Fatality 1 (na sredini ekrana): 2 x napred, dole, noga gore (prvi deo udarca) priđi protivniku i uradi sledeće: napred, dole, 2 x napred, ruka gore (drugi deo udarca)
Fatality 2 (sa druge strane ekrana): drži ruku dole (2 x nazad, dole, napred) pusti ruku dole
Stage Fatality: 2 x dole, 2 x napred, blok

Shang Tsung

Flaming Skull: 2 x nazad, ruka gore
Two Flaming Skulls: 2 x nazad, napred, ruka gore
Three Flaming Skulls: 2 x nazad, 2 x napred, ruka gore
Morphing:
- Liu Kang: nazad, 2 x napred, blok
- Kung Lao: nazad, dole, nazad, noga gore
- Johnny Cage: 2 x nazad, dole, ruka dole
- Reptile: blok, gore, dole, ruka gore
- Sub-Zero: napred, dole, napred, ruka gore
- Kitana: 3 x blok
- Jax: dole, napred, nazad, noga gore
- Mileena: drži ruku gore 3 sekunde
- Baraka: 2 x dole, noga dole
- Scorpion: drži blok (2 x gore), pusti blok
- Rayden: dole, nazad, napred, noga dole

Friendship (na sredini ekrana): 2 x nazad, dole, napred, noga gore
Babelity: dole, nazad, napred, dole, noga gore
Fatality 1 (blizu): drži blok (gore, dole, gore, noga dole), pusti blok
Fatality 2 (korak od protivnika): drži blok + nogu gore 3 sekunde, a zatim pusti oba tastera
Fatality 3 (korak od protivnika): drži ruku dole tokom cele druge ili treće runde, pusti taster kada se ispiše „Finish Him/Her!"

Kitana

Fan Swipe: nazad + ruka gore
Fan Throw: 2 x napred, ruka gore + ruka dole
Fan Wave: 3 x nazad, ruka gore
Air Attack: napred, dole, nazad, ruka gore
Friendship (na sredini ekrana): drži blok (3 x dole, gore, noga dole), pusti blok
Babelity (na sredini ekrana): 3 x dole, noga dole
Fatality 1 (blizu): drži nogu dole (2 x napred, dole, napred), pusti nogu dole
Fatality 2 (blizu): 3 x blok, noga gore
Stage Fatality: napred, dole, napred, noga gore

Jackson Briggs

Earthquake: drži nogu dole 3 sekunde
Gotcha Grab: 2 x napred, ruka dole (pritiskaj napred + ruka dole za više udaraca)
Energy Wave: napred, dole, nazad, noga gore
Back Breaker: blok (u vazduhu)
Multiple Slam: ruka dole (bacaš protivnika), pritiskaj ruka gore za više udaraca
Friendship (na sredini ekrana): drži blok (2 x dole, 2 x gore, noga dole), pusti blok
Babelity (na sredini ekrana): drži blok (dole, gore, dole, gore, noga dole) pusti blok
Fatality 1 (blizu): drži ruku dole (3 x napred), pusti ruku dole
Fatality 2 (korak od protivnika): 4 x blok, ruka dole
Stage Fatality: drži blok (2 x gore, dole, noga dole), pusti blok

Mileena

Throwing Sais: drži ruku gore 3 sekunde
Teleport Kick: 2 x napred, noga dole
Ground Roll: 2 x nazad, dole, noga gore
Friendship (korak od protivnika): drži blok (3 x dole, gore, noga gore), pusti blok
Babelity: 3 x dole, noga gore
Fatality 1 (blizu): napred, nazad, napred, ruka dole
Fatality 2 (blizu): drži nogu gore 3 sekunde, a zatim pusti
Stage Fatality: napred, dole, napred, noga dole

Baraka

Blade Swipe: nazad + ruka gore
Blade Fury: 3 x nazad, ruka dole
Spark Throw: napred, dole, nazad, ruka gore
Double Kick (blizu): 2 x noga gore
Friendship (dva koraka od protivnika): drži blok (gore, 2 x napred, noga gore), pusti blok
Babelity (na sredini ekrana): 3 x napred, noga gore
Fatality 1 (blizu): drži blok (5 x nazad, ruka gore), pusti blok
Fatality 2 (blizu): nazad, napred, dole, napred, ruka dole
Stage Fatality: 2 x napred, dole, noga gore

Scorpion

Spear Throw: 2 x nazad, ruka dole
Teleport Punch: napred, dole, nazad, ruka gore
Leg Grab: napred, dole, nazad, noga dole
Air Throw: blok (u vazduhu)
Friendship (na sredini ekrana): 2 x nazad, dole, noga gore
Babelity (na sredini ekrana): dole, 2 x nazad, noga gore
Fatality 1 (na sredini ekrana): drži blok (2 x gore, ruka gore), pusti blok
Fatality 2 (sa druge strane ekrana): drži blok (2 x dole, 2 x gore, ruka gore) pusti blok
Fatality 3 (blizu): drži ruku gore (dole, 3 x napred), pusti ruku gore
Stage Fatality: 2 x dole, 2 x napred, blok

Rayden

Body Launch: 2 x nazad, napred
Teleport: dole, gore
Lightning: nazad, dole, napred, ruka dole
Electrocution: drži ruku gore 5 sekundi
Friendship (na sredini ekrana): dole, nazad, napred, noga gore
Babelity (na sredini ekrana): drži blok (2 x dole, gore, noga gore), pusti blok
Fatality 1 (blizu): drži nogu dole 3 sekunde, pusti taster i naizmenično pritiskaj blok i noga dole
Fatality 2 (blizu): drži ruku gore poslednjih 10 sekundi druge ili treće runde i kada se ispiše „Finish him/her!" uradi 3 x napred, dole, a zatim pusti ruka gore
Stage Fatality: drži blok (2 x gore, ruka gore), pusti blok

***Mortal Kombat 3* * PC *** Da bi izveo Animality moraš u trećoj rundi poraziti protivnika, uzeti Mercy, a zatim ga ponovo poraziti. Mercy se izvodi tako što skočiš na drugi kraj ekrana, držiš trk, pritisneš 5 x dole i pustiš trk. Stage Fatality se može izvesti u scenama The Pit 3, The Subway i Shao Kahn Tower. **Kabal** protivniku oduzima 68% energije na sledeći način: skok udarac, Tornado Spin, Ground Razor, 2 x noga dole, 2 x ruka dole, dole + ruka gore, skok udarac i Purple Fireball. Za Liu Kanga i Sheevu se četvorostruki udarac izvodi tako što se zaletiš, brzo pritisneš nogu gore, nogu dole i 4 x nogu gore. Sub-Zero izvodi trostruki udarac tako što se zaletiš i pritisneš 3 x nogu gore (ako igraš džojstikom pri trećem udarcu palicu povuci nazad). Ovo važi i za ostale likove. Za Night Wolfa se petostruki udarac izvodi tako što brzo pritisneš nogu dole, 2 x ruku gore, ruku dole i nakon toga

Šta dalje?

Izvedeš udarac vatrene sečice (četvrtina kruga unapred + ruka gore). Startovanje igre pomoću sledećih šifara donosi zanimljive efekte:

MK3 NOBLOOD - nema krvi tokom borbe
MK3 BLOOD - ponovo uključuje levave borbe
MK3 NOVIOLENCE - isključeni Fatality udarci
MK3 VIOLENCE - uključeni Fatality udarci
MK3 1000000 - igraš u ulozi Motara ili Shao Khana
MK3 4062222 - kada pritisneš blok, gubiš skoro svu energiju
MK3 1985 - borba između najslabijih boraca
MK3 803015 - usporene borbe
MK3 12345 - istruljeni likovi
MK3 54321 - sabijeni likovi
MK3 8888 - ogromni likovi
MK3 1111 - minijaturni likovi
MK3 8000 - turbo mod
MK3 5966 - mirror mod.

Udarci za sve likove:

Shang Tsung
One Fireball: 2 x nazad, ruka gore
Two Fireballs: 2 x nazad, napred, ruka gore
Three Fireballs: 2 x nazad, 2 x napred, ruka gore
Flame Eruption: napred, 2 x nazad, noga dole
Morphing:
Sindel: nazad, dole, nazad, noga dole
Jax: 2 x napred, dole, ruka dole
Kano: nazad, napred, blok
Liu Kang: drži blok (gore, napred, dole, nazad)
Sonya: trk, blok, dole, ruka dole
Stryker: 3 x napred, noga gore
Sub-Zero: napred, dole, napred, ruka gore
Cyrax: 3 x blok
Sektor: dole, napred, nazad, trk
Nightwolf: drži blok (3 x gore)
Sheeva: drži noga dole (napred, dole, napred)
Kung Lao: 2 x trk, blok, trk
Kabal: ruka dole, blok, noga gore, blok
Kombo Hit 1: Flame Eruption, dole + ruka gore
Kombo Hit 2: noga dole, 2 x ruka gore, ruka dole, nazad + ruka gore
Friendship (na sredini ekrana): noga dole, 2 x trk, dole
Babality: 3 x trk, noga dole
Animality (dva koraka od protivnika): drži ruka gore (3 x trk), pusti ruka gore
Fatality 1 (blizu): drži ruku dole (dole, 2 x napred, dole), pusti ruku dole
Fatality 2 (blizu): drži ruku dole (trk, blok, trk, blok), pusti ruku dole
Stage Fatality: drži blok (2 x gore, nazad, ruka dole), pusti blok

Sindel
Air Fire (u vazduhu): dole, napred, noga dole
Fire: 2 x napred, ruka dole
Levitate: 2 x nazad, napred, noga gore
Scream: 3 x napred, ruka gore
Kombo Hit 1: 3 x ruka gore, ruka dole, nazad + noga gore
Kombo Hit 2: noga gore, 2 x ruka gore, ruka dole, noga gore
Friendship: 6 x trk, gore
Babality (sa bilo kog rastojanja): 3 x trk, gore
Animality (blizu): drži blok (2 x napred, gore), pusti blok, ruka gore,
Fatality 1 (dva koraka od protivnika): 2 x trk, blok, trk, blok
Fatality 2 (blizu): trk, 2 x blok, trk + blok
Stage Fatality: 3 x dole, ruka dole

Jax
Back Breaker (u vazduhu): blok
Single Missile: nazad, napred, ruka gore
Double Missile: 2 x napred, 2 x nazad, ruka gore
Dashing Punch: 2 x napred, noga gore
Ground Slam: drži nogu dole 3 sekunde i pusti
Gotcha: napred, drži napred + ruka dole (brzo pritiskaj ruku dole za pet udaraca)
Quadruple Slam (blizu): napred + ruka dole (drži ruku dole i brzo pritiskaj ruku gore za četiri udarca)
Kombo Hit 1: 2 x ruka gore, blok, ruka dole, nazad + ruka gore,
Kombo Hit 2: 2 x noga gore, dole + ruka gore, ruka gore, blok, ruka dole, ruka gore, nazad + ruka gore
Friendship (sa polovine ekrana): 2 x noga dole, 2 x trk, noga dole
Babality (sa bilo kog rastojanja): 3 x dole, noga dole
Animality (blizu): drži ruku dole (2 x napred, dole, napred), pusti ruku dole
Fatality 1 (blizu): drži blok (gore, dole, napred, gore), pusti blok
Fatality 2 (sa drugog kraja ekrana): trk, blok, 2 x trk, noga dole
Stage Fatality: dole, napred, dole, ruka dole

Kano
Knife: dole, nazad, ruka gore
Knife Fan: dole, napred, ruka gore
Cannonball: drži nogu dole 3 sekunde
Grab: dole, napred, ruka dole
Air Throw (u vazduhu): blok
Kombo Hit 1: 2 x ruka gore, noga gore
Kombo Hit 2: 2 x noga gore, noga dole, nazad + noga gore
Friendship (sa druge strane ekrana): noga dole, 2 x trk, noga gore
Babality: 2 x napred, 2 x dole, noga dole
Animality (blizu): drži ruku gore (3 x blok), pusti ruku gore
Fatality 1 (blizu): drži ruku dole (napred, 2 x dole, napred), pusti ruku dole
Fatality 2 (na polovini ekrana): ruka dole, 2 x blok, noga gore
Stage Fatality: drži blok (2 x gore, nazad, noga dole), pusti blok

Liu Kang
High Dragon Fire: 2 x napred, ruka gore
Low Dragon Fire: 2 x napred, ruka dole
Bicycle Kick: drži nogu dole 5 sekundi
Flying Kick: 2 x napred, noga gore
Kombo Hit 1: ruka gore, 2 x noga dole, ruka gore, noga dole
Kombo Hit 2: 2 x ruka gore, blok, 2 x noga dole, noga gore, noga dole
Friendship (blizu): 3 x trk, dole + trk
Babality: 3 x dole, noga gore
Animality (korak od protivnika): 2 x dole, gore
Fatality 1 (blizu): 2 x napred, 2 x dole, noga dole
Fatality 2 (bilo gde na ekranu): drži blok (gore, dole, 2 x gore), pusti blok, pritisni blok + trk
Stage Fatality: trk, 2 x blok, noga dole

Sonya Blade
Bicycle Kick: 2 x nazad, dole, noga gore
Ring: dole, napred, ruka dole
Flying Punch: napred, nazad, ruka gore
Leg Grab: ruka dole, dole, blok, dole, ruka dole, dole, blok
Kombo Hit 1: 2 x ruka gore, ruka dole, nazad + ruka gore
Kombo Hit 2: 2 x noga gore, 2 x ruka gore, ruka dole, nazad + ruka gore
Friendship (blizu): nazad, napred, nazad, dole, trk
Babality: 2 x dole, napred, noga dole
Animality (blizu): drži ruka dole (nazad, napred, dole, napred), pusti ruku dole
Fatality 1 (bilo gde): nazad, napred, 2 x dole, trk
Fatality 2 (sa drugog kraja ekrana): drži blok (2 x gore, nazad, dole), pusti blok
Stage Fatality: 2 x napred, dole, ruka gore

Stryker
Low Grenade: dole, nazad, ruka dole
High Grenade: dole, nazad, ruka gore
Baton Throw: 2 x napred, noga gore
Baton Trip: napred, nazad, ruka dole
Kombo Hit 1: noga dole, 2 x ruka gore, ruka dole
Kombo Hit 2: 2 x ruka gore, ruka dole, Jump Kick
Friendship (na sredini ekrana): ruka dole, 2 x trk, ruka dole
Babality: dole, 2 x napred, nazad, ruka gore
Animality (korak od protivnika): 3 x trk, blok
Fatality 1 (sa druge strane ekrana): 3 x napred, noga dole
Fatality 2 (blizu): dole, napred, dole, napred, blok
Stage Fatality: drži blok (napred, 2 x gore, noga gore), pusti blok

Sub-Zero
Ice Ball: dole, napred, ruka dole
Ice Rain: dole, napred, ruka gore
Ice Rain Front: dole, napred, nazad, ruka gore
Ice Rain Behind: dole, nazad, napred, ruka gore
Ice Klones: dole, nazad, ruka dole
Slide: drži nazad (ruka dole + blok + noga dole)
Kombo Hit 1: 2 x noga gore
Kombo Hit 2: 2 x ruka gore, ruka dole, noga dole, noga gore, nazad + noga gore
Friendship (na drugoj strani ekrana): noga dole, 2 x trk, gore
Babality: dole, 2 x nazad, noga gore
Animality (blizu): drži blok (napred, 2 x gore)
Fatality 1 (dva koraka od protivnika): 2 x nazad, dole, nazad, trk
Fatality 2 (blizu): 2 x blok, trk, blok, trk
Stage Fatality: nazad, dole, 2 x napred, noga gore

Cyrax
Net: 2 x nazad, noga dole
Far Bomb: drži nogu dole (2 x napred, noga gore)
Close Bomb: drži nogu dole (2 x nazad, noga gore)
Teleport: napred, dole, blok
Kombo Hit 1: 2 x ruka gore, ruka dole
Kombo Hit 2: 2 x ruka gore, noga gore, ruka gore, noga gore, nazad + noga gore
Friendship (na sredini ekrana): 3 x trk, gore
Babality: 2 x napred, nazad, ruka gore
Animality (blizu): drži blok (2 x gore, 2 x dole), pusti blok
Fatality 1 (blizu): drži blok (2 x dole, napred, gore, trk), pusti blok
Fatality 2 (na polovini ekrana): drži blok (2 x dole, gore, dole, ruka gore), pusti blok
Stage Fatality: trk, blok, trk

Sektor
Seeking Missile: napred, dole, nazad, ruka gore
Dumb Missile: 2 x napred, ruka dole
Teleport: 2 x napred, noga dole
Kombo Hit 1: Seeking Missile, Dumb Missile
Kombo Hit 2: 2 x ruka gore, 2 x noga gore, nazad + noga gore
Friendship (sa druge strane ekrana): 4 x trk, dole
Babality: nazad, 3 x dole, noga gore
Animality (blizu): drži blok (2 x napred, dole, gore), pusti blok
Fatality 1 (dva koraka od protivnika): ruka dole, 2 x trk, blok
Fatality 2 (više od dola ekrana): 3 x napred, nazad, blok
Stage Fatality: 3 x trk, dole

Nightwolf
Axe Uppercut: dole, napred, ruka gore
Shoot Arrow: dole, nazad, ruka dole
Shield Aura: 3 x nazad, noga gore
Shoulder Slam: 2 x napred, noga dole
Kombo Hit 1: 2 x noga gore
Kombo Hit 2: noga dole, 2 x ruka gore, ruka dole, noga gore
Friendship (na sredini ekrana): 3 x trk, dole
Babality: napred, nazad, napred, nazad, ruka dole
Animality (blizu): 2 x napred, 2 x dole
Fatality 1 (blizu): drži blok (2 x gore, nazad, napred), pusti blok, ponovo pritisni blok
Fatality 2 (sa polovine ekrana): 2 x nazad, dole, ruka gore
Stage Fatality: 2 x trk, blok

Sheeva
Ground Stomp: nazad, dole, nazad, noga gore
Mega Stomp: dole, gore
Fireball: dole, napred, ruka gore
Kombo Hit 1: 2 x noga gore, nazad + noga dole
Kombo Hit 2: 2 x ruka gore, ruka dole, napred + ruka gore
Friendship (na sredini ekrana): 2 x napred, dole, napred, ruka gore
Babality: 3 x dole, nazad, noga gore
Animality (blizu): trk, 4 x blok
Fatality 1 (blizu): napred, 2 x dole, napred, ruka dole
Fatality 2 (blizu): drži nogu gore (napred, nazad, 2 x napred), pusti nogu gore
Stage Fatality: dole, napred, dole, napred, ruka dole

Kung Lao
Hat Toss: nazad, napred, ruka dole
Whirlpool: napred, dole, napred, trk (pritiskaj trk)
Dive Kick: gore, dole, noga gore
Teleport: dole, gore
Kombo Hit 1: 2 x noga dole, nazad + noga gore
Kombo Hit 2: ruka gore, ruka dole, ruka gore, ruka dole, 2 x noga dole, noga gore
Friendship (više od polovine ekrana): trk, ruka dole, trk, noga dole
Babality: dole, 2 x napred, ruka gore
Animality (blizu): 4 x trk, blok
Fatality 1 (dva koraka od protivnika): 2 x napred, nazad, dole, ruka gore
Fatality 2 (blizu): trk, blok, trk, blok, dole
Stage Fatality: 2 x dole, 2 x napred, noga dole

Kabal
Purple Fireball: 2 x nazad, ruka gore
Tornado Spin: nazad, napred, noga dole
Ground Razor: 3 x nazad, trk
Kombo Hit 1: 2 x ruka gore, dole + ruka gore
Kombo Hit 2: 2 x noga dole, 2 x ruka gore, noga gore, nazad + noga gore
Friendship (više od polovine ekrana): trk, noga dole, 2 x trk, gore
Babality: 2 x trk, noga dole
Animality (blizu): drži ruku gore (2 x napred, dole, napred), pusti ruka gore
Fatality 1 (dva koraka od protivnika): 2 x dole, nazad, napred, blok
Fatality 2 (blizu): trk, 3 x blok, noga gore
Stage Fatality: 2 x blok, noga gore

Smoke
Harpoon: 2 x nazad, ruka dole
Teleport Uppercut: 2 x napred, noga dole,
Invisibility: drži blok (2 x gore, trk)
Air Throw (u vazduhu): blok
Kombo Hit 1: 2 x ruka gore, noga gore
Kombo Hit 3: Harpoon, 2 x ruka gore, noga dole, noga gore, ruka dole
Friendship (sa druge strane ekrana): 3 x trk, noga gore
Babality: 2 x dole, 2 x nazad, noga gore
Animality (sa druge strane ekrana): dole, 2 x napred, blok
Fatality 1 (sa druge strane ekrana): drži blok (2 x gore, napred, dole), pusti blok
Fatality 2 (korak do protivnika): drži blok (2 x dole, napred, gore), pusti blok
Stage Fatality: 2 x nazad, dole, noga dole

Šifre za dva igrača se unose u šest polja koja se pojavljuju u donjem delu ekrana neposredno pred početak borbe. Prva tri polja „pripadaju" prvom igraču, a druga tri drugom. Pomoću tastera LP (ruka dole), BLK (blok) i LK (noga dole) bira se odgovarajuća sličica, pri čemu njihova kombinacija daje određenu šifru. Postoji deset sličica: 0 - ništa, 1 - logo MK, 2 - jin i jang, 3 - broj 3, 4 - uzvičnik, 5 - grom, 6 - Goro, 7 - Rayden, 8 - Shao Kahn i 9 - lobanja. Broj sličice odgovara broju pritisaka na odgovarajući taster da bi se ona pojavila u polju. Primer: ako šifra glasi 125, to znači da LP treba pritisnuti jednom (logo MK), BLK dva puta (jin i jang) i LK pet puta (grom). Slede šifre:

Prvi/drugi igrač počinje bez pola energije: 033 - 000/000 - 033
Prvi/drugi igrač počinje sa četvrtinom energije: 707 - 000/000 - 707
Obnavljanje energije prvog/drugog igrača: 101 - 000/000 - 101
Borba bez merenja vremena: 972 - 279
Borba bez bacanja: 100 - 100
Borba bez blokade: 020 - 020
Borba bez koženja: 230 - 404
Energija nestaje prvom igraču: 202 - 000
Energija nestaje drugom igraču: 000 - 202
Borba u mraku: 688 - 422
Psihodelična borba: 985 - 126
Permanentni morfing likova: 460 - 460
Beskonačno energije za izvođenje kombinacija: 466 - 466
Bez pokazivača energije: 987 - 123
Prvi/drugi igrač gubi dvostruko više energije: 552 - 000/000 - 552
Igrači gube energiju, udarac uzima dvostruku energiju, vreme teče brže: 878 - 243
„Volite li Space Invaders?": 642 - 468
Specijalne šifre: 282 - 282, 987 - 000, 123 - 926
Borba sa Smokeom: 205 - 205
Borba sa Motarom: 969 - 141
Borba sa Shao Kahnom: 033 - 564
Borba pobednika runde protiv Johnny Cagea: 327 - 465 (samo u sceni The Subway i važi samo za verziju 2.0)

*** MD2 *** Šifre za dva igrača (se unose slično kao za prave kao i kod PC verzije)
Credit Screen: 122 - 333
Reklama za MK4: 303 - 606
Ubrzavanje vremena: 484 - 484
Tournament Mode: 006 - 040
Bad Luck: 928 - 646
Bez vremenskog ograničenja: 987 - 000
Produženo vreme za izvođenje Fatality udarca: 956 - 965
Nema čiščenja: 091 - 293
Nema bacanja: 082 - 771
Nema Combo udaraca: 988 - 995
No Abuse: 811 - 811

Secret Menu: 'B' 'A' dole, levo, 'A' dole, 'C' desno, gore, dole. Endurance Mode se može startovati tako što, kada se pojavi ekran sa Start i Options (i ukucanim šiframa) uradiš sledeće: drži istovremeno A-B-C' a zatim pritisni Start'. U ovoj opciji mogu učestvovati četiri igrača, naravno uz dodatak sa četiri džojpeda. Lik Smokea se dobija tako što ukucaš sledeću kombinaciju kada se pojavi logo MK3: A' 'B' 'B' 'A' dole, gore, gore. Za Cheat meni ukucaj 'A' 'C' gore, 'B' gore 'B', 'A' dole. Killer kod glasi: 2 x ('C' napred, 'A' nazad, 'A' gore). *** MD2, PC *** Udarci za Shao Khana:

Udarac čekićem: nazad, napred, ruka gore
Udarac ramenom: 2 x napred, ruka dole
Udarac kolenom: 2 x napred, ruka gore
Zelena kugla: 2 x nazad, napred, ruka dole
Don't Make Me Laugh: 2 x dole, noga dole
Hehehehehehe: 2 x dole, noga gore

Udarci za Motara:
Teleport: dole, gore
Grab Punch: 3 x napred, ruka dole
Red Fireball: napred, dole, nazad, ruka gore
Tail Kick: nazad + noga dole

Šta dalje?

***Mr Blobby* * A *** Šire: BABE, CCAH, DAKD, EMEA, FLAF, HAJJ, BAJM, DASL, FTAN, GOAS, HAFP, BBBF, CCBI, DBLD, ENEB, FMBF, HBHK, DBTL, FUBN, GOBT, AADC, BCBG, CCCJ, DCMD, EOEC, FNCF, HCHL, AILC, DCUL, FVCN, HCPT, BDBH, DDND, FODF, GGDN, HDHM, AIMO, BOJP, DDVL, EXMD i PWDN

N

***Navy Strike* * PC *** Kompletne komande:
'Esc' - cockpit view
'F1' - zoom in
'Alt-F1' - zoom out
'Ctrl-F1' - reset zoom position
'Shift-F1' - view homebase
'F2' - rotate camera up
'Alt-F2' - rotate camera down
'Ctrl-F2' - reset vertical rotate position
'Shift-F2' - view last missile
'F3' - rotate camera clockwise
'Alt-F3' - rotate camera anticlockwise
'Ctrl-F3' - reset horizontal rotate position
'Shift-F3' - view nearest friendly
'F4' - chase camera
'Shift-F4' - view nearest unfriendly
'F5' - outside camera
'Alt-F5' - outside look away camera
'Shift-F5' - view all assigned unfriendly
'F6' - tracking camera
'Alt-F6' - tracking look away camera
'Shift-F6' - view message sender
'F7' - satellite camera
'Alt-F7' - satellite look below camera
'Shift-F7' - view message subject
'F8' - outside padlock camera
'Alt-F8' - outside padlock look away
'Ctrl-F8' - outside padlock from them
'Shift-F8' - view waypoint/locked ground target
'F9' - inside padlock camera
'Ctrl-F9' - outside padlock look away
'Shift-F9' - view nearest ground target
'F10' - exit to configuration screen
'Alt-F10' - increase rate of acceleration
'Ctrl-F10' - decrease rate of acceleration
'A' - auto pilot toggle
'Ctrl-A' - jump into viewed aircraft cockpit
'B' - air brakes toggle
'Ctrl-B' - pilot buddy aircraft
'Shift-B' - view buddy aircraft
'C' - check event view
'D' - head up display
'Alt-D' - auto detail toggle
'Ctrl-D' - manual detail level
'Shift-D' - outside display
'E' - toggle ext. fuel tanks
'Ctrl-E' - dump ext. fuel tanks
'F' - flaps toggle
'Alt-F' - next fixed viewed
'Ctrl-F' - reset fix to nearest
'Shift-F' - fixed/free toggle
'G' - gear toggle
'H' - landing hook toggle ILS HUD mode
'I' - maverick crosshair forward
'Shift-I' - large increment maverick crosshair forward
'J' - maverick crosshair left
'Shift-J' - large increment maverick crosshair left
'K' - maverick crosshair right
'Shift-K' - large increment maverick crosshair right
'L' - targets relock
'Alt-L' - target next lock
'Ctrl-L' - target relock
'Shift-L' - target single lock
'M' - maverick crosshair backwards
'Shift-M' - large increment maverick crosshair backwards
'N' - bomb bay doors
'P' - pause toggle
'Q' - fixed/free toggle
'Ctrl-Q' - eject
'R' - increase rotate rate
'Alt-R' - decrease rotate rate
'Ctrl-R' - reset rotate rates
'S' - sound off/engine/on
'T' - auto fire
'Ctrl-T' - target permission request
'U' - MFD mode switch
'Alt-U' - update rate for MFD
'W' - wheel brakes toggle
'X' - impact event view
'Ctrl-X' - exit flight to tactical display
'Y' - radar mode switch
'Alt-Y' - radar increase scan width/MFD camera tilt
'Ctrl-Y' - MFD camera zoom/radar range
'Shift-Y' - radar azimuth height increase
'2' - missile launch view
'1/2' - keyboard flight sensitivity increase/decrease
'3' - chaff
'4' - flare
'5/6/7/8' - inside view rear/left/front/right
'9/0' - inside view rear/outside
'Shift-1/2...9/0' - view flight 1, 2, ..., 9, 10
'Alt-1/2...9/0' - view flight 11, 12, ..., 19, 20
'[/]' - inside view up/down
'-' - small RPM decrease
'Shift-' - large RPM decrease
'=' - small RPM increase
'Shift-=' - large RPM increase
'Backspace' - inside padlock view
'Space' - fire
'Insert/Home/Delete' - rudder left/center/right
'Page Up/Page Down' - air to air/ground weapon select
'Cursor Up/Down' - nose down/up
'Cursor Left/Right' - bank left/right
'Shift-Cursor Up/Down/Left/Right' - cockpit front/back/left/right
'Enter' - outside padlock view
'Tab' - accelerate time toggle
'Shift-Tab' - force accelerate
'</>' - minimum/maximum engine RPM
'/' - increase afterburner
- previous waypoint
'Shift-' - outside information line



O

***Operation Stealth* * PC *** U biblioteci posle kvizira treba uzeti nekoliko stvari. Prvo pogledaj statuu, pomeri njenu ruku i otkrićeš sef. Klikni na sef i dobićeš uvećanu sliku. Na vrata postavi malu kuglu koju si uzeo iz sata u banci i uključi je. „Provali" šifru za sef, skloni kuglu i skini je sa vrata. Sada možeš otvoriti sef i pokupiti kovertu.

P

***Pierre Le Chef* * AGA *** Šire: TZATZIKI (Grčka), FAJITAS (Meksiko), CHOUK (Francuska), PLANTAIN (Indija), WONTON (Kina).

***Pinball Fantasies* * A *** Ukucaj sledeće šifre za razne poruke: THE SILENTS, ULF, MARKOS, ANDREAS, FREDRIK, TECH STUFF

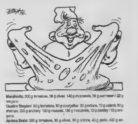
***Pinball Illusions* * AGA *** Pritisni 'Help' za vraćanje kugle na početak, 'M' za dodatnu kuglu, '1' za usporavanje i 'F10' da bi video ceo ekran.

***Pirates! Gold* * PC *** Napad sa kopna je bolji od napada sa otvorenog mora jer tu imaš na raspolaganju sve ljude. Pored toga, nema rizika da te pogode topovima. Ovaj napad se izvodi tako što brod nasučeš nedaleko od luke (ovo nije moguće kod nekoliko engleskih ostrvaca), a zatim se sa ljudima približiš gradu. Da li će protivnik prihvatiti borbu na otvorenom zavisi od njegove snage. Kod napada na veće gradove moraš imati oko 200 ljudi (može i manje ali je za pobedu potrebna dobra strategija). Prilikom napada treba sa svim jedinicama zauzeti poziciju u šumi (najbolje ih je držati na okupu) ali tako da ispred bude otvoreni prostor ili močvara. Tvoje jedinice pucaju musketama samo kada su dovoljno blizu protivniku. Bespotrebne junke izbegavaš tako što najslabijom jedinicom šetaš sa strane po otvorenom prostoru. Najbolji način za uništenje neprijatelja je „iskucanje". To znači da se u toku predaha u borbi primakneš svojom jedinicom dovoljno blizu neprijatelju da ona opali, a onda se odmah povučeš nazad. Nakon što „očistiš" branioce grada, preostaje ti da se jednom jedinicom primakneš zidinama i uz izvesne gubitke popneš na tvrđavu. Usledice borba sa preostalim braniocima (mačevanje).

***Pitfall* * MD2 *** Pauziraj igru i ukucaj sledeće šifre: desno, 'A', dole, 'B', desno, 'A', 'B', gore, dole (devet života), 'A', 'B' gore, 'C', 'A', 'C', 'A' (99 metaka).

***Pitfall 98* * PC *** Šire za varanje: HATMAN, FRAMERATE i IDDQD. Šire: IDBUYTHATFORADOLLAR (prelazak na bilo koji nivo), LETSDOTHETIMEWARP (prelazak na nivo *Pitfall 2000*), EATMOREBRAN (devet kredita), FIVEEASYPIECES (prelazak na neki od prvih pet nivoa), PUMPYOUUP (punjenje oružja), MEOWMEOWLIKEMEOWMAN (devet života).

***Pizza Tycoon* * PC *** Kada budeš nameravao da kupiš oružje zamoli prodavca da ti proda sledoled. Sladoled od vanile predstavlja nemačko oružje: čokolada je bacač plamena, jagoda je bazuka, a limun – bomba. Kada ti banvis zada zadatak zapiši kada i gde treba da ideš. Pronađi to mesto (bar, hotel, bioskop i sl.) i u tačno vreme klikni levim dugmetom miša na taj lokal. Isto postupi i u drugom delu misije. Preporuka je da pre preuzimanja ili predavanja robe snimiš poziciju zato što uvek postoje šanse da te policija uhvati. Knjiga „The Great Pizza Tycoon Cook Book" je u kompletu koji se dobija sa originalnom igrom. Evo nekoliko recepata:
Napoletana: 420 g tomatoes, 50 g garlic, 180 g parmesan i 32 g oregano



Margherita: 300 g tomatoes, 35 g olives, 140 g mozzarella, 55 g parmesan i 22 g oregano
Quattro Stagioni: 90 g tomatoes, 80 g courgettes, 30 g onions, 72 g salami, 80 g shrimps, 220 g anchovy, 120 g mussels, 185 g mozzarella, 12 g parsley i 12 g oregano.
Apolina Dolo: 200 g tomatoes, 80 g olives, 80 g onions, 40 g garlic, 420 g anchovy, 45 g mozzarella i 16 g sage.

***Police Quest* * PC *** Postupak koji treba da sprovedeš kada sretneš pijanog vozača je sledeći: reci mu da izađe iz kola (GET OUT), a potom uradi alkotest (TEST SOBER). Uhapsi čoveka (ARREST MAN) i stavi mu lisice, ali obavezno tako da ruke budu pozadi (CUFF HIM BACK). Otvori zadnja vrata policijskih kola (OPEN DOOR) i čovek će ući u kola. Ostaje još da ga odvezeš u zatvor. Devojku u kafiću treba da pitaš za drogu. Otkucaj ASK ABOUT DRUG i ona će ti dati konkretne informacije o Death Angelu.

***Police Quest 2* * PC *** U kolima pokupi svoju identifikacionu karticu (što si verovatno i uradio), a zatim je okreni (TURN CARD) i videćeš šifru. Otključaj ormarčić i unutra ćeš naći pištolj i još neke stvari.

***Police Quest 3* * A *** Kada se prvi zatvorenik privede u policijsku stanicu kompjuter šalje poruku „Enter license number". Treba upisati broj 12026. Na radnom stolu je kompjuter koga uključuješ tako što ubaciš Access Card. Odaberi opciju TOOLS/DRAWING COMPOSITE. Treba da konstruišeš foto-robota osumnjičenog na osnovu iskaza Karle Rid. To ćeš da uradiš tako što ćeš da odabereš određeni deo lica (oči, nos, kosa itd.) i menjaćeš ga sve dok Karla ne potvrdi da si upotrebio odgovarajući. Ako se dogodi da Karla kaže da si vrlo blizu, to znači da si odabrao pravi deo, ali mu položaj na licu nije tačan. U tom slučaju odabrani deo lica moraš malo pomeriti po horizontali ili vertikali. Pošto složiš foto-robota, odaberi opciju SEARCH COMPOSITE MASTER i saznaćeš dosije osumnjičenog.

***Populous 2* * PC *** Ukucaj sledeću šifru da bi postao nepobediv: ADKSCIEBNTPDIDN

***Prehistorik 2* * PC *** Da bi prošao zamak moraš igrati na Expert nivou. Kada stigneš do zamka, uzmi čekić i idi do drvenih vrata. Udaraj vrata i ona će se srušiti. Idi do slepog miša, popni se na balkon uz pomoć crva, a zatim se pomoću slepog miša popni na platformu na kojoj su vrata. Pokupi život i dodirni semafor. Prođi kroz vrata i naći ćeš se u sobi sa bodljama. Na kraju te sobe su vrata koja vode do poslednje sobe zamka. Kada se pojave stubovi, preskačićeš ih tako što ćeš se zaleteti i dvaput kliknuti na skok. Ubij slepog miša. Desno će nice platforma, skoči i pojaviće se nova. Idi napred i stići ćeš do gorile kojeg treba da ubiješ. Posle ovoga sledi borba sa finalnim protivnikom. Uzmi supersekiru, povuci se u levi ugao i pucaj. Pazi na kamenje i lustere koji padaju sa neba.

***Premier Manager 2* * PC *** Možeš povećati novac ako upišeš FF FF FF u svetlju počevši od pozicije 66096 (dec.). Ukucaj telefonski broj 098810 i tvoj tim nikada neće izgubiti utakmicu.

Premier Manager 3* * A *** Pozovi broj 340-343 i dobićeš 1 000 000 funti. ***PC Ukucaj telefonski broj 945475 i dobićeš 1 300 000 funti. Ukucaj 010870 i kondicija igrača će se povećati do 99%. Ukucaj 718143 da bi dobio pametnijeg pomoćnika. Ako ukucaš broj 400040 dobićeš veliku kondiciju, visok moral i brzinu. Bićeš u mogućnosti da prodaš bilo kog igrača za mnogo para.

***Premiere* * A *** Za prelazak vozа na kraju drugog nivoa osnovno je da gađaš lokomotivu dinamitom i na taj način je sprečavaš da te stigne. Zato je važno da uz put sakupljaš dinamit. Naravno, podrazumeva se da moraš preskakati rupe na pruzi i sagnjati se svaki put kada naiđeš zelenaške zrak.

***Primal Rage* * PC *** Specijalni udarci za sve likove (za sve važi da treba zajedno držati tastere 1 + 3 (High Fierce i Low Quick)):

Armadon:
- Bed-o-nails: dole, gore (2 x dole, gore)
- Flying Spikes: nazad, gore (2 x nazad, gore)
- Gut Gouger: napred, nazad (2 x napred, nazad)
- Homicafion: dole, 2 x napred, gore, napred (dole, napred, gore)
- Iron Maiden: (nazad, gore, napred) nazad, gore, napred
- Mega Charge: nazad, dole, napred (nazad, dole, napred)
- Spinning Death: nazad, napred, dole (nazad, napred, dole)

Diablo:
- Fireball: dole, napred (dole, 2 x napred)
- Hot Foot: nazad, gore, dole, napred (nazad, dole, napred)
- Inferno Flash: gore (3 x gore)
- Mega Lunge: dole, gore (dole, gore, napred)
- Pulverizer: gore, napred, dole (gore, 2 x napred)
- Torch: gore, napred (gore, 2 x dole)
- Eat Human: dole, gore, dole (dole, gore, dole)

Chaos:
- Battering Ram: napred, napred (3 x napred)
- Fart Of Fury: dole, napred, gore, nazad (dole, napred, gore, nazad)
- Flying Butt: dole, napred, gore, dole, napred (dole, napred, gore, dole)
- Grab'n'Throw: napred, nazad (napred, 2 x nazad)
- Ground Shaker: 2 x nazad, gore, nazad, dole (nazad, gore, dole)
- Puke: gore, napred (gore, 2 x napred)
- Eat Human: napred, dole, nazad, gore (napred, dole, nazad, gore)

Sauron:
- Air Throw (u vazduhu): dole 1+3
- Cranium Crush: dole, gore (dole, 2 x gore)
- Earthquake: gore, dole (gore, 2 x dole)
- Bone Bash: dole, gore, dole (dole, gore, dole)
- Neck Throw: napred, nazad (napred, 2 x nazad)
- Primal Scream: dole, gore (dole, gore, nazad)
- Stun Roar: nazad, napred (nazad, 2 x napred)
- Eat Human: 2 x dole, gore

Vertigo:
- Air Teleport: dole, gore (dole, 2 x gore)
- Come Slither: 2 x nazad (3 x nazad)

Šta dalje?

Scorpion Sting: 2 x napred (2 x napred, dole)
Teleport: 2 x dole (3 x dole)
Spit: 2 x napred (dole, 2 x napred)
Voodoo Spell: 2 x nazad (napred, 2 x nazad)
Eat Human: dole, napred, gore (dole, napred, gore)

Talon:
Brain Basher: nazad, gore, napred (nazad, gore, napred)
Face Ripper: dole, napred (2 x dole, napred)
Frantic Fury: dole, napred (dole, 2 x napred)
Jugular Bite: nazad, napred (nazad, napred, gore)
Run (napred/nazad): napred/nazad (napred/nazad)
Slasher: dole, napred (dole, gore, napred)
Eat Human: napred, dole, nazad (napred, dole, nazad)

Wizard:
Air Throw: drži 1+3
Freeze Breath: (nazad, napred) dole, nazad, napred
Ice Geyser: dole, gore (2 x dole, gore)
Mega (fake): dole, gore (dole, 2 x gore)
Mega (long): nazad, napred (nazad, 2 x napred)
Mega (quick): nazad, napred (nazad, gore, napred)
Mega (short): nazad, napred (nazad, dole, napred)
Punching Bag: napred, dole, nazad, gore (napred, dole, 2 x nazad)
Throw: napred, dole, nazad, gore (napred, dole, gore, nazad)
Brain Bash: 2 x dole, nazad, gore, napred (gore, napred, 3 x gore)
To-Da-Moon: 4 x dole, gore (3 x dole, gore)
Eat Human: nazad, gore, napred, dole (2 x gore, napred, dole)

***Prince Of Persia 2* *** Na mostu kod kostura bez energije primeni sledeću taktiku: zaleti se ka njemu i prođi sa njegove leve strane. Tada će on pokušati da otrči nadesno ali ti brzo započni mačevanje. Posle izvesnog vremena most će se srušiti. Ako si na pravom mestu moći ćeš da se uhvatiš za levu ivicu. Pri tome će ti ispasti mač, ali nema veze, novi ćeš nabaviti već na sledećem nivou. Kada se pojaviš u sobi sa likovima iz igre u koju te je poslao Džafar, siđi jedan ekran ispod i ući ćeš u prostoriju sa neprijateljima i ogromnim paukom. Tu skupi živote i vrati se nazad. Trči napred do sobe sa tvojim kopijama i sve ih uništi. Pomeraj svoj lik levo-desno u mestu i postaćeš plavi plamen. Idi jedan ekran gore, a zatim ekran desno. Iznad tebe će se pojaviti Džafar. Pažljivo se popni do njega i gađaj ga čim budeš potrčao (moraš biti brz). Pre startovanja igre upiši PRINCE MAKINIT. Sa "Shift-T" ćeš dobiti energiju, sa "Alt-N" prelaziš nivoe, sa "R" oživljavati, a sa "K" ubiješ neprijatelje.

Prisoner Of Ice* PC Pošto hipnotišeš čoveka treba da snimiš nalegled besmislene rečenice koje on izgovara. Posle toga uđi u kabinu i kada se čudovište pojavi, klikni kasetofonom na Rajana.

Q

Quarantene* PC Šifre: 1. OMNICORP IS ALL KNOWING, 2. KEEP THE OPRESSOR OPRESSING, 3. THE MEEK SHALL INHERIT ZILCH, 4. HAVE YOU HAD YOUR HYDERGINE TODAY. Šifra za kraj igre: KEMO CITY A NICE PLACE TO VISIT

Quick The Thunderrabbit* A Šifre: 2. SILIRONE, 3. FUNETOC, 4. URODECOLE. Šifra za razna varanja: SUCOLOHN.

R

Raptor* PC Postavi datum na 16. maj 1995. godine i tokom igre će se pojavljivati razičiti efekti. Pritisni taster "Backspace" i dobićeš Deathray i punu energiju, ali ćeš izgubiti novac (važi za registrovanu verziju). Još jedna caka – u DOS promptu kucaj set a_HeaT=CASTLE (pazi na mala i velika slova), zatim startuj igru i imaćeš neranjivost, sve oružje i gomilu novca.

Rebel Assault* PC Šifre: 1. BIGGS, 2. KAIBURR, 3. MYNOCK, 4. DAGOBAH, 5. MIMBAN.

Rebel Assault 2* PC Šifre (Beginner): 2. JARBA, 3. ENDOR, 4. LACHTON, 5. BORSK, 6. KROYIES, 7. AURIL, 8. KAMPL, 9. PERRIER, 10. GALIA, 11. DENARII, 12. SADOW, 13. ONDERON, 14. ALEEMA, 15. CATHAR i 16. DOMINIS. (Novice): 2. EWOKS, 3. CHEWIE, 4. DANKIN, 5. NOGHRI, 6. CHAMMA, 7. BOGGA, 8. INCOM, 9. KOTHLIS, 10. KRATH, 11. SIOSK, 12. ADEGAN, 13. AMANOA, 14. AMBRIA, 15. SYLVAR i 16. MIRALUKA. (Standard): 2. BANTHA, 3. KATANA, 4. DENGAR, 5. PELLAEON, 6. ITHULL, 7. MYRKR, 8. STENNES, 9. CHURBA, 10. ARTOO, 11. SATAL, 12. LOBUE, 13. DENEBA, 14. STURM, 15. CRADO i 16. CARRACK. (Expert): 2. ANAKIN, 3. KENOBI, 4. FORTUNA, 5. MODON, 6. OMMIN, 7. RENKON, 8. SHAZEEN, 9. KIRIUM, 10. GUNDARK, 11. DIANOGA, 12. ATUARRE, 13. ESSADA, 14. PAPLOO, 15. NASH i 16. PESTAGE.



Reunion* PC Da novca dolaziš tako što oporezuješ ljude u svojim kolonijama. Ne moraš da opremiš odbrambenu vojsku za svaku planetu koju poseduješ, već samo za glavnu (matičnu) zato što će vanzemaljci napadati samo nju. Oformi samo jednu ratnu flotu u koju ćeš smestiti sve vazdušne snage i drži je u orbiti matične planete kada te napadaju. Odbrana planete se sastoji iz dva dela. Prvo se odvija borba između flota u svemiru, a ako izgubiš ili se povučeš na planetu, borba se nastavlja na njoj. Na taj način se i napada. Planove za proizvodnju vojnih oruđa u početku ukradaš od drugih rasa, a kasnije ih sam istražuješ. Evo nekoliko godina koje predstavljaju šifre u igri: 2583 (dobijaju se novi motori), 2575 (ugrađuju se dva istraživačka broda), 2615 (Explorer II se sprema za kolonizaciju), 2616 (pojava neprijateljstava na Zemlji) i 2621 (Explorer II stiže u novi sistem). U status fajlu se između ostalog nalaze nazivi ruma. Nekoliko bajtova od naziva postoji 00 ili 05 bajt. 00 znači da dotičnu stvar još nemaš u rumu, a 05 da je imaš. Menjanjem vrednosti 00 u 05 dobijaš rume.

Rise Of The Robots* PC Specijalni udarci sa robota:

Cyborg:	Shoulder Barge: levo, desno, pucanje
	Turbo Head-Butt: dole, gore, pucanje
Loader:	Double Fork: 2 x desno, pucanje
Builder:	Pile Driver: dole, levo, gore
	Bomber Jump: dole, desno, gore
Crusher:	Pincer Mincer: dole, desno, pucanje
Military:	Cyber Slash: levo, desno, pucanje
	Catapult Spin: dole, gore, pucanje
Sentry:	Flying Jet Kick: 2 x dole, pucanje

U glavnom meniju brzo pritiskaj levo, desno, levo, desno i moći ćeš da kontrolišeš Military droida.



Rise Of The Triad* PC U toku igre ukucaj šifre: DIPSTICK (uključuje varanja), CHOJIN (neranjivost i sva oružja), RIDE (Missile Camera), LONDON (otvaranje), GOTO (skok na bilo koji nivo), TOO SAD (God Mode), FLYBOY (Mercury Mode), SIXTOYS (svi ključevi), BOING (Elasto Mode), GOGATES (Crash to DOS), GOARCH (preskakanje nivoa), 86ME (Kill Player)

Road Rush* A Na glavnom ekranu ukucaj 21132011H7 ili VUKBE 27OAG da bi došao do novca.

Roger Rabbit* PC Scena u kupatilu se prelazi na sledeći način: otvori prozor i pomeri stolicu do njega, zatim uzmi sapun i okliznućeš se. Upašćeš u WC šolju. Dok budeš izlazio iz WC šolje pritisni "Enter" i tada ćeš se balonom lako prebaciti u dvorište.

Ruff'n'Tumble* A Šifre: 2. 6961, 3. 3178, 4. 8302, završna scena 7339.

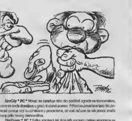
S

Screamer* PC Šifre: CLOCK, TAZOR, VTELO, JOINT, ABURN, UPDOW, INVER, MIRRO i MONTY

Seymour At The Movies* C64 Detonator koristiš u studiju Flash Boredom i to na sledeći način: Bocu sa napitkom uzmi koristeći postupak opisan u SI 13. U studiju Flash Boredom uključi kompjuter na gornjoj platformi. Stani pored čeličnih vrata i čekaj. Posle tri sekunde bićeš teleportovan. Idi desno i popni se do Minga. Pošto imaš bocu neće te videti. Prođi za njega i postavi detonator ispred sefa. Kada pređeš auto-put, naletiš na automobil, energija će početi da opada. Skoči na automobil u drugoj traci i snaga će se ponovo napuniti.

Sherlock Holmes* PC Cuff Link je u ulici Covent Garden, u buretu sa vodom, kod prodavačice cveća. Uzmi cvet iz vaze u pozorištu u kome je nastupala ubijena. Idi do svoje laboratorije i uvrši hemijsku analizu cveta. Rezultati govore da je cvet bojen veštačkom bojom. Zamoli dečaka koji stoji ispred tvoje kuće da pronađe ko prodaje takvo cveće. Posle izvesnog vremena dečak će se pojaviti ponovo ispred tvoje kuće i saopštiti ti da je našao prodavca. Tada dobijaš lokaciju Covent Garden. Idi tamo i potraži kuku kojom ćeš izvući Cuff Link iz bureta.

Shinobi* PC Glavonja na petom nivou (Masked Ninja) sastoji se od četiri nindža ratnika. Prvog nindžu okruženog električnim poljem ćeš srediti na sledeći način: izmakni se na dovoljnu udaljenost i pusti ga da padne na zemlju, a kada nestane struje pucaj u njega. Ponavljaj postupak sve dok ga ne ubiješ. Drugog nindžu, koji je okružen tornadom, pusti da ti priđe, a zatim ga udari rukom i odmah baci megu. Trećeg nindžu možeš vrlo precizno gađati i izbegavati njegove skokove. Četvrtog i poslednjeg nindžu ćeš ubiti ovako: kada se zaleti na tebe (ustvari nagomila njegove jedine oružje), čučni i stalno pucaj. Ako prođe pored tebe (a sigurno hoće), okreni se najbrže što možeš i opet pucaj u njega. Radi ove sve dok ga ne ubiješ.



SimCity* PC Novac se zarađuje tako što podižeš zgrade sa stanovništvom, a onda se onda doseljava u grad i ti ubiraš poreze. Prihod se povećava tako što povećaš poreze koji su označeni u procentima, ali vodi računa da viši porez znači manji priliv novog stanovništva.

SimTower* PC Editaj snimljeni fajl (ime.tdt) pomoću nekog programa za editovanje (npr. PC Tools). Na adresama 0004, 0005 i 0006 upiši FF FF FF i dobićeš preko 16.000.000 novčanih jedinica.

Slam Tilt* AGA Šifre: RADIOACTIVE („ozračeni ekran") LONGPLAY (pet loptica), ARCADE ACTION (igranje arkadnog dela flipera, pritisni razmak između redova), WIPEOUT (briše rekorde), STONED („neposlušna" loptica), SMILE (loptica se osmehuje). Ukucavanjem sledećih šifri dobijaju se različite poruke: DANIEL, KLAUS, KOTTEN, WHIPLASH, BARRY IAIN STEWART, LIQUID, COW i CHEAT

Slipstream 5000* PC U meniju upiši REFINERY

Snoopy* C64 Jabuka sa drveta se skida pomoću cigle. U paketu je traka. Paket otvaraš pomoću makazica koje dobiješ od Peti. Prethodno je moraš potkupiti patlidžkom koju će ti dati učiteljica kada joj odneseš jabuku.

Space Quest 3* PC Da bi uništio generator na planeti Ortega, iz jedne od kulija u kampu uzmi detonator i popni se do samog vrha generatora. Priđi što otvoru što je moguće bliže, ubaci detonator unutra (DROP DETONATOR IN GENERATOR) i brzo beži.

Spear Of Destiny* PC U toku igre istovremeno pritisni tastere "M", "L", "I". Dobićeš sva oružja, ključeve, municiju i popunićeš energiju. Ista fora važi i za *Wolfenstein 3D*.

Star Trek 25th Anniversary* PC Na planetu Pollux V se stiže na sledeći način: kada dođeš u njenu blizinu stani šift, pritisni "O" sa daskom u orbitu, zatim pozovi spisak Kirkovih komandi sa "K" i konačno klikni na ikonu za teleportovanje. U trećoj misiji više leka se sintetiše tako što se Oroborous Cure Sample stavi u sintetizator, zatvore se vrata i uključi.

Street Fighter 2* PC, A Udarci sa svih likova:

Ru/Ken	- Magija: dole, napred, ruka
	- Specijalni udarac: dole, nazad, noga
	Oro jugen: napred, dole, napred, ruka
Blanka	- Struja: više puta ruka (brzo)
	- Specijalni udarac: nazad, napred, ruka
Honda	Brza ruka: više puta ruka (brzo)
	- Specijalni udarac: nazad, napred, ruka
Zangief	Kolenje: dole, noga (stendardan)
	- Vrteška: ruke u isto vreme
Guile	Magija: nazad, napred, ruke
	Čekić: dole, gore, noga
Chun Lee	Brza noga: više puta noga
	- Specijalni udarac: dole, gore, noga
Dhalshim	- Vatra: napred, dole, napred, drži ruku
	Magija: dole, napred, ruka
	- Specijalni udarac: gore, u skoku dole, napred, ruka
	Uklizavanje: dole, noga

Postoji verzija igre u kojoj je moguće izabrati još četiri lika. Za ove likove udarci su sledeći:

Balrog	Zaletanje: nazad, napred, ruka
Vega	Magija: dole, gore, noga (ruka)
	Specijalni udarac: nazad, napred, ruka
Sagat	Magija: dole, napred, ruka (visoko) ili noga (nisko)
	Tajger aperkat: napred, dole, napred, ruka
M. Bison	Magija: nazad, napred, ruka
	Bušilica: nazad, napred, noga
	Naskakanje: dole, gore, noga

Streets Of Rage* MD2 Za biranje „Jengura" na samom početku u isto vreme pritisni gore + "B" + "Start". Da bi izabrao glavonju koji se zove Shiva, drži "B" pre nego što „Jengur" pogine.

T

TekWar* PC Tokom igre pritisni taster "Num Lock" i dobićeš neranjivost. Sledeće kodove upisuješ zajedno sa imenom EXE fajla: NOENEMIES (nema nikoga), NOCHASE (nema neprijatelja koji puca), NOGUARD (nema čuvara) i NOSTROLL (nema prolaznika)

Terminal Velocity* PC Šifre za varanja: TRIGODS (neranjivost), TRSHLD (štit), TRINEXT (sledeći nivo), TRIHOVR (Hover Pad), MANIACS (Afterburner), TRSCOPE (osciloskop na ekranu), TRBURN (Afterburner), TRFRAME (brojač frejmova u sekundi), 3DREALM (maksimalna energija i oružja), TRFR0 (30 sekundi neranjivosti), TRFR1 - TRFR7 (municija: PAC, ION, RTL, MAM, SAD, SWT i DAM), TRFR8 (Afterburner), TRFR9 (30 sekundi nevidljivosti).

The Adventures Of Willy Beamish* PC Idi u kupatilo, pokupi lak za kosu i kada dođe slepi miš poprskaj ga nekoliko puta. Uzmi plišanog miša koji je u sobi Viljeve mlađe sestre, vrati se u dnevnu sobu i stavi ga na sto. Kada slepi miš „napadne" plišanog, uključi usisivač i usisaj ga.

The Big Red Adventure* PC Adapter za povezivanje ZX 81 sa telefonom se pravi tako što povežeš daljinski upravljač od televizora sa kasetofonom. Odgovore na tri pitanja dobijaš na sledeći način:

1. pitanje: Iznenađen svoju težnu na uličnoj vagi pored trafike, idi do kioska „McRomanov" i kupi limenku Vodka Cole i Great Bear Burger. Pojedi hamburger i ponovo se izmeri. Razlika u težini predstavlja traženi odgovor.

2. pitanje: Iz parkiranog automobila pored kioska „McRomanov" uzmi foto-aparat i izvadi film. Razgovaraj duže sa japanskim turistom i zamoli ga da te slika pored statue na Crvenom trgu. Prve te fotografije neće uspeti, pa ćeš morati da u svoj foto-aparat stavi film koji si našao. Kada dobiješ fotografiju, uporedi je sa limenkom Vodka Cole i saznaćeš odgovor na drugo pitanje.

Šta dalje?



3 pitanje: Idi u park i zameni svoj kompjuter za igračku konzolu koju ima dečak. Izvedi kertridž i upotrebi ga na automatu na železničkoj stanici. Dobićeš sto rubljodolara. Za te pare kupi toalet papir od prodavca u parku, odnesi rolnu čoveku koji čatri u redu i on će ti dati kavijar. Pregledaj kutiju kavijara i eto trećeg odgovora.

***The Chess Engine* * A *** Ako u toku igre pritisneš "Space" uzimaš saigračevu vrstu magije, a njemu daješ svoju. Ovo važi bilo da igraš „Player & CPU" ili „2 Players"

***The Daedalus Encounter* * PC *** U osnovnom meniju klikni na opciju Game, a zatim pritisni 'Alt-F5'. Dobićeš mogućnost da pomoću opcije Jump Tu nastaviš igru na bilo kom mestu.

***The Dagger Of Amon Ra* * PC *** Pomoću čašri se prisluškuju razgovori kroz zidove tivnala. Treba otići u prostoriju desno od velike dvorane i sa police koja stoji uz desni zid uzeti nož (ne bilo koji, već onaj koji se razlikuje od ostalih). Posle razgovora sa pukovnikom treba još izvesno vreme prisluškivati razgovore, a kada se gosti raziđu, treba ići u drugi deo muzeja gde će se pojaviti prva žrtva. Izlaz je u donjem desnom uglu ekrana sa mamutskim kosturem.

***The Incredible Machine* * PC *** Nivo se prelazi tako što levim dugmetom klikneš na „Start Machine" i pritisneš taster "V". Sedamnaesti nivo se prelazi na sledeći način: ispod meha postavi vetrenjaču i poveži je sa generatorom koji treba da se nalazi malo ispod otvora. Na generator priključi elektrometar i poveži ga sa pokretnom trakom koju ćeš postaviti ispod tri loptice. Na drugi kanala kojim pada desna loptica postavi klackalicu tako da se lopta odbija prema balonu, a na kanap koji drži balon postavi makaze. Sa desne strane meha, malo ispod njega, postavi još jednu klackalicu čiji je levi kraj niži. Ovaj nivo traži veoma precizno izvođenje.

***The Jungle Book* * MD2 *** Pauziraj igru i ukucaj neku od sledećih šifri: A' 2 x 'B' 2 x 'A' 2 x 'B' 'A' (sat odbrojava poslednjih 10 sekundi), 'A' 'C' 'A' 'C' 'A' 'C' 'A' 'C' 4 x 'B' (poslednji nivo), 2 x gore, 2 x dole, levo, desno, levo, desno, 'B', 'A' (municija se penje na 99).

***The Legend of Kyrandia* * PC *** Lutaj po šumi i pokupi svaki dijamant na koji naiđeš. Jedan dijamant je u potoku i moći ćeš da ga uzmeš tek pošto ti čarobnjak kaže da ga je tamo ostavio. Kada sakupiš sve dijamante (onoliko koliko može da stane u inventar) idi do zlatne posude i snimi poziciju. Ubacuj dijamante u posudu sve dok se na oltaru ne pojavi onaj kojeg si upravo ubacio. Tada učitaj poziciju, u posudu ubaci samo njega i ponovo snimi igru. Isti postupak ponovi još tri puta sve dok u posudu ne ubaciš četiri tražena dijamanta. Inače, kombinacija se menja od igranja do igranja. U Zantijinoj kolibi moraš napraviti Purple Potion koji će te smanjiti do te mere da možeš da uđeš u statuu drveta u kome živi Pan. Purple Potion nastaje kada pomešaš Red Potion i Blue Potion. Sastojci za Blue Potion su dve kupine (Zantija će ih zatražiti) i safir, a za Red Potion ti trebaju rubin i ugaoični cvet. Kada uđeš u Panovu kuću ponudi mu jabuku.

***The Lion King* * Na** naslovnom ekranu upiši DWARF i sa '1' ćeš moći da preskačeš nivoe, a sa 'H' popunjavaš energiju.

***The Lost Vikings* * PC *** Obrati pažnju na kretanje Tomatora (velikog zelenog smajlija sa puškom) i primetićeš da u jednom trenutku nestaje električni štit ispred njega. Tada se zaleti i udari ga glavom i predmaci ga strujom iz njega. Erik se popni na merdevine i sačekaj novu priliku. Ponovi ovo četiri puta i uspeo si.

***The Need For Speed* * PC *** U rančijenoj verziji igre u toku vožnje otkucaj sledeće: AGIMA_FO_DEEPS_EM_EVIG ("Enter") i automobil će biti brži za 100 km/h.

***The Settlers* * A *** Pomoću dve sličice (vitez ulevo i strani) unapređuju se vojnici iz slabijih u jače. Kada klikneš na tu sličicu najslabiji vojnik iz kasarne će otići do najbližeg magacina i vratiti se opačan.

***The Simpsons* * C64 *** U hajskor tabelu upiši COWABUNGA za lakše igranje ili EAT MY SHORTS za preskakanje nivoa.

***The Terminator Future Shock* * PC *** Aktiviraj Cheat Mode sa 'Alt-F' i ukucaj sledeće šifre: FIREPOWER (sva oružja), TURBO (brža igra), SUPERUZI (superpunjenje Uzija), BANDAID (energija), NEXTMISSION (trenutni završetak nivoa), ICANTSEE (vidiš u mraku), COUNTERS (pokaže na mapi i broj preostalih zadataka na tekućem nivou) i GARBLE (vidiš sliku koju upisuješ umesto zvezdica na ekranu)

***Theme Park* * A *** Da bi se obezbedio od bankrota, kada počneš da padaš u minus smanji istraživanja na nulu. Tako ćeš samo zarađivati, a kada dobiješ pristojnu sumu novca, ponovo počni sa istraživanjima. Drugi način je da izgradiš Roller Coaster tobogan (pojavljuje se posle dve-tri godine istraživanja). Na njega ljudi idu najviše, pa prema tome obrće najveće sume novca. Brzini se može korisiti ako ga otvoriš, izgradiš staze za čekanje (druga ikona sleva) i postaviš ih na levi ulaz. Jezerce (Lake) služi samo za ukras. * PC * Kao ime upiši „Demo" i izaberi „Continue" moći ćeš da igraš sa statusom u kome imaš sve prodavnice igračke, zelenilo. Ovo je zanimljivo za dalji tok igre ali je korisno za pregled svih atrakcija koje se pojavljuju tokom vremena. Kao nadimak ukucaj HORZA i kad počneš da igraš pritisni 'Ctrl-Z', 'Alt-Z' i 'Shift-Z'. Dobićeš sve prodavnice i sve objekte za zabavu i vožnju. Zatim pritisni 'Ctrl-C' i dobićeš mnogo novca.

***Top Gear 2* *** Šifre se zemlje: Kanada, KYHI2H2GCHL214DT i Egipat: QYK42H2LNJL2Y4CT.

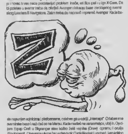
***Trap'em* * A *** Šifre: 6. 646241, 11. 314584, 16. 122466, 21. 532413 i 26. 351263.

***Treasure Island* * C64 *** Na početku igre pokupi kovčeg i postavi ga levo od stene. Idi desno (do jezera) i pokupi biljku. Vrati se nazad, naskoči na kovčeg, a potom skoči levo. Idi do piratovog groba, pokupi tutu, nastavi levo do kućice i informiši se o njoj. Preskoči zamku i idi levo.

***Tyrian* * PC *** Istovremenim pritiskom na 'Shift-G' i 'Shift-D' na ekranu na kome biraš nivo težine pojaviće se dva ekstra nivoa. U glavnom meniju ukucaj sledeće šifre za nove brodove: TECHNO (POZ Fighter), STORMWIND (Stormwind), UNKNOWN (TX Silvercloud), ENEMY (U-Fighter), WEIRD (Foodship Nine), STEALTH (Ninja Star). Ukucaj DESTRUCT i ući ćeš u tajnu igru.

U

***UFO* * PC *** Čim startuješ igru, potroši sav novac na gradnju onoga što ti je neophodno. Kada osvaneš šverc, snimi poziciju i izađi iz igre. Uđi u direktorijum sa snimljenim pozicijama (GAME_1, 2, 3 itd.) i iz nekog heksadecimalnog editora izmeni vrednost četvrtog bajta u fajlu LIGLOB.DAT na 90. Uđi u igru, učitaj poziciju i novac ti više neće predstavljati problem. Inače, isti štos pali i u igri X-Com. Da bi poleteo u svemir treba da otkriješ Avenger i lokaciju baze zarobljenog svemirskog Leadera ili Navigatora. Zatim treba da napraviš i opremiš Avenger. Kada bu-



de napunjen vojnicima i platformama, odaberi ga u opciji „Intercept". Odaberi ime svemirske baze i naći ćeš se na Marsu. Kada naiđeš na vanzemaljce, ubij ih. Opcijom Equip Craft u Skyranger stavi koliko želiš vojnika (Crew), opremu i oružje (Equipment). Obavezno ukrcaj bar jedan tenk (Tank/Rocket Luncher) kao i oklop za vojnike ako si ga izumeo (Armour). Ljude opremi pošto oboriš UFO i stigneš Skyrangerom. Vanzemaljce možeš ubijati ili uspavljivati (uspavljivanjem ih hvataš žive, ali moraš imati Alien Containment). Dok ne budeš izumeo nešto bolje, vanzemaljce uspavljuješ pomoću Stun Roda. Stavi vojniku Stun Rod u ruku, priđi vanzemaljcu, okreni se prema njemu, klikni na štap u vojnikovoj ruci, a onda na Stun dok vanzemaljac ne padne. Posle određenog broja poteza uspavani će se osvestiti, ali verovatno neće imati oružje već će samo šetati naokolo. Pronađi ga i uspavaj ga ponovo. Da bi dobio Flying Suit istraži Elerium-115, Alien Alloys i UFO Power Source.

***US Navy Fighters* * PC *** Komande sa tastature:

'[/]' – biranje oružja
← – kokpit on/off
'/+' – zoom in/out
</> – povećanje i smanjenje dometa radara (5-80)
'1' – 0% brzine
'2' – 25% brzine
'3' – 50% brzine
'4' – 75% brzine
'5' – 100% brzine
'6' – forsaž
'A' – autopilot
'B' – vazdušne kočnice
'C' – brži protok vremena (2, 4 ili 8 puta)
'D' – procenat štete na avionu
'F' – flapsovi
'G' – stajni trap
'H' – kuka za zaustavljanje
'J' – ometanje radara
'R' – radar on/off
'Tab' – pucanje iz topa
'W' – puine tačke
'F1'–'F10' – razni pogledi
'Insert' – chaff mamci
'Delete' – flare mamci
'Enter' – selektovanje mete
'Esc' – pauza i meni
'Ctrl-C' – izlazak u DOS



'Ctrl-Q' – kraj mape
'Shift-1'–'Shift-0' – razni pogledi u kabini
'Shift-E' – katapultiranje iz aviona

***Utopia* * A *** Rakete se nikako ne mogu montirati na tenkove. Tenkovi imaju sopstveno oružje. Rakete podižeš na zemlji, a u slučaju napada klikom na tabelu dobiješ mogućnost da je lansiraš (samo ako je neprijatelj u dometu).

V

***Valhalla: Before The War* * A *** Šifre: 2. PUMEL, 3. BOMAL i 4. SAMOL.

***Vectorman* * MD2 *** Pauziraj igru i otkucaj sledeću šifru: 'C', 'A', 2 x levo, 'A', 'C', 'A', 'B'.

W

***Warcraft* * PC *** Šifre: POT OF GOLD (zlato i drvo), IRON FORGE (vojnici su jači i imaju jača oružja), SALLY SHEARS (vidiš celu mapu), HURRY UP GUYS (sve se odvija brže), YOURS TRULY (pobeda u borbi), CRUSHING DEFEAT (gubiš borbu), IDES OF MARCH (poslednja sekvenca igre), CORWIN OF AMBER i EYE OF NEWT. Magija Dark Vision se čini nevidljivo za ljudima. Ona služi za otkrivanje crnog prostora. Startuj igru, pritisni 'F10' i snimi poziciju pod nekim imenom. Pomoću nekog editora učitaj fajl SAVE1.SAV i prebaci ga u heksadecimalni prikaz. Količina trupaca je na poziciji 606 i 607 (heksadecimalno), a zlata na 61A i 61B. Na ova četiri mesta upiši FF i snimi. Kada sledeći put učitaš tu poziciju imaćeš tačno 65535 trupaca i zlata.

***Warcraft 2* * PC *** Pritisni 'Enter' i u Message meniju upiši sledeće šifre: THERE CAN BE ONLY ONE, MAKE IT SO, HATCHET, SPYCOB, VALDEZ, FASTDEMO, NETPROF, TITLE, DAY, SHOWPATH, ON SCREEN, NOGLUES, ALLOW SYNC, UNITE THE CLANS, YOU PITIFUL WORM, IT IS A GOOD WAY TO DIE, GLITTERING PRIZES, TIGERLILY i DECK ME OUT.

***Wean* * ST *** Zmaja koji menja oblike na ulazu u dvorac Krasla pobeđuješ na sledeći način: sa obližnjeg drveta uzmi bobice. Moraš voditi čarobnjački dvoboj pretvaranjem oblika sve dok se zmaj ne pretvori u osu. Tada iskoristi zamku za ose koju imaš kod sebe i zmaj će biti bespomoćan. Pozovi starog mala, daj mu bobice i on će odneti zmaja zarobljenog u zamci.

***Wing Commander* * PC *** Da bi na kraju misije sleteo na brod prvo moraš tražiti dozvolu za sletanje (taster 'C'), a onda se polako približi bazi. Startuj igru sa „WC Origin-K" igra će se startovati sa neograničenim šitovima i municijom. Isto važi i za **Wing Commander 2**, s tim što je šifra „WC2 Origin-K". U oba dela ćeš sa 'Alt-Del' uništiti izabranu metu. Šifre:

Pitanja kompjutera	Odgovor
What is the velocity of the Dart DF missile?	900
What is the Eak rating for the Pilum FF missile?	8800
What is the max. range of the Mass driver cannon?	3000
How old is Maniac?	23
What is the weight of Ralari?	18000
What is the safest speed in asteroid field?	250
What is the armour of Fralthi?	28
What is Eak rating of Dart DF missile?	11000
Tiger's Claw was formed on what year?	2644

***Wing Commander 3* * PC *** Pritisni 'Alt-O' dok putuješ svemirom i dobićeš Options ekran sa mogućnošću biranja težine igre.

***Witchaven* * PC *** Pritisni Backspace, ukucaj neku od sledećih šifri, a zatim pritisni 'Enter'. Šifre: SCOOTER (sva oružja), WANGO (sve magije, 200 hit poena i 200 armour poena) i MOMMY (svi napici).

Y

***Yo! Joe* * A *** Sve Gizmonje se najlakše prelaze ako se popneš na platformu koja je iznad njih i gađaš ih Molotovljevim koktelima.

Z

***Zool 2* * PC *** U Options meniju pritisni 'Esc' i ući ćeš u Config meni. Otkucaj PHONEBOOK i ponovo pritisni 'Esc'. U toku igre ćeš sa '0' moći da preskačeš nivoe, a kada pritisneš '3', a zatim '0', ulaziš u Bonus Level. Takođe, ako pritisneš 'Ctrl' imaćeš veći skok.







Korak po korak

STONEKEEP

Rešenje *Stonekeepa* koje je pred vama je zamišljeno tako da potencijalnom igraču ostavi dovoljno mesta da iskaže svoju kreativnost i sam reši pojedine probleme. Upravo zbog toga su na mapama obeležene samo najbitnije lokacije i data kratka objašnjena šta je na njima potrebno uraditi.

Skoro svaka prostorija u igri krije poneki predmet. Neki put su predmeti lako vidljivi jer leže na zemlji, policama, stolovima itd., ali se često nalaze i skriveni u tajnim nišama u zidu iza nameštaja i sl. Zato je potreboo svaku lokaciju detaljno pretražiti kako neki koristan predmet ne bi promakao. Podrazumeva se da treba pokupiti svaku stvar na koju se naiđe, jer nikada se ne zna kada će nešto zatrebati. Dakle, ovo rešenje jeste potpuno u smislu vodiča koji će vam omogućiti samo da se lakše snađete u svetu *Stonekeepa*, pa se nemojte čuditi ako uz put pronađete ključeve koji nisu pomenuti. Svaki ključ otvara određena vrata ili kovčeg, samo ih je potrebno naći.

Kao što smo rekli u okviru opisa iz SK 1/96, na CD-u se nalazi iscrpno uputstvo iz koga ćete saznati na koji način se upotrebljavaju predmeti, kako se vodi borba, kako se koriste magije i magični štapovi itd. Podrazumevamo da je svako ko je započeo igranje *Stonekeepa* pročitao ovo uputstvo i da su mu osnovne stvari jasne. Ipak, evo nekoliko generalnih saveta.

Najbolje je da u početku igre odaberete (i tokom celog njenog toka koristite) samo jednu vrstu oružja (mač, čekić, sekira i sl.) kako bi vam sposobnost baratanja tim oružjem bila što bolja. Neke protivnike je najlakše ubiti u direktnoj borbi prsa u prsa, ali postoje i oni sa kojima ćete na kraj izaći samo ukoliko se nalazite na razumnom rastojanju od njih. Zato procenite ponašanje protivnika i prilagođavajte se tome. Kada dođete u posed magičnih štapova primetićete da se oni troše. Njihovo punjenje je moguće kada zakoračite u centar zelenih magičnih krugova koji su raspoređeni na nekoliko mesta u igri. Takođe, štapove je moguće napuniti i pomoću jednog od orbova (kugle) koje ćete naći. Konačno, bitno je reći da se igra završava smrću Drejka, a da ostali likovi mogu samo da padnu u nesvest. Dakle, kada vidite da neki lik leži na zemlji, to ne znači da je mrtav. Potrebno je zalečiti ga i sve će ponovo biti u redu. A sada zakoračimo zajedno u mračni svet *Stonekeepa*.

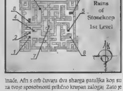
ENTRANCE TO STONEKEEP



Na lokaciji 1 naći ćeš svoje prvo oružje (nož) i kožnu košulju koja će poslužiti kao kakva-takva zaštita dok ne pronađeš oklop. Sa 2 je obeležena fontana života (njena voda obnavija energiju), a u susednoj prostoriji (3) se nalazi kovčeg za čije otvaranje će ti biti potreban ključ koji ćeš naći na sledećem nivou.

RUINS OF STONEKEEP (1. NIVO)

Odmah na ulazu će te presresti Khull-Khuum, zarobiće Boginju Theru, a ti ćeš ostati sam. Pošto još uvek nisi vlasnik dnevnika (Journal) koji između ostalog sam crta mape na osnovu lokacija koje si posetio, najbolje je da ga odmah pronađeš. Prvo se opremi mačem (1) i štitom (2). Na lokaciji 2 ubij sharga-patuljka i dobićeš ključ koji će ti omogućiti da dođeš do dnevnika (3). Na mestima obeleženim sa 4, 5 i 6 naći ćeš korisne stvari. Najbitniji predmet koji ti treba sa ovog nivoa je Afri's orb (7), prvi od devet orbova koji su ti neophodni za završetak igre. Svaki od ovih orbova ima svoju specifičnu funkciju koja ti može biti od velike pomoći. Konkretno, kada se Afri's orb spusti na zemlju on postaje neka vrsta radara i pri tome detektuje tačan raspored hodnika i sve neprijatelje koji se nalaze u blizini. Ovo je veoma korisno za pronalaženje lažnih zidova.



Inače, Afri's orb čuvaju dva sharga patuljka koji su za tvoje sposobnosti prilično krupan zalogaj. Zato je najbolje da ih napadaš sa sigurnog rastojanja koristeći bombe, Jobanje kamenje itd. Kada ih eliminišeš, pored orba dobićeš i ključ koji otvara dvoja vrata za naredni nivo (8 i 9).

RUINS OF STONEKEEP (2. NIVO)

Vec posle nekoliko koraka na ovom nivou pojaviće se Wahooka (1), kralj goblina i vila koji će te pratiti tokom celog puta. On ti se za sada neće pridružiti, ali će ti ponuditi svoje usluge i savete. Sve drago kamenje koje budeš sakupio odnesi Wahooki i on će ti reći mnoge korisne stvari. Sve će to ostati ubeleženo u dnevniku tako da ne moraš žuriti da sve to zapisuješ.

Krajnje je vreme da stekneš prvog kompanjona. Ubij sluzavo biće (2), pomoću ključa koji ćeš dobiti otključaj celiju (3) i tako ćeš osloboditi patuljka Farlija koji će ti se odmah pridružiti. Farli je iskusan ratnik i u većini slučajeva može da raspoznaje lažne zidove iza kojih se kriju prolazi. Zato pažljivo slušaj šta ti on govori. U blizini se nalazi još jedna fontana života (4). Na lokaciji 5 ćeš naci privezak za ključeve što će ti omogućiti da ih sve držiš na istom mestu.

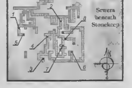
Sa 6 je obeležena čarobnjakova kancelarija. Da bi uopšte stigao do nje moraš biti potpuno zdrav (maksimalna energija) jer se u vijugavom hodniku koji vodi do kancelarije nalaze mehanizmi koji automatski ispaljuju strele u onoga ko se kreće u blizini. U kancelariji pokupi prvu magičnu palicu (napuni je tako što ćeš stati u centar zelenog kruga) i rune (magije koje možeš upisivati na štapove).



Skoro svaka prostorija na ovom nivou nastanjena je gigantskim mravima ili zmijama. Zmije je prilično teško ubiti u direktnoj borbi i zato je najbolje da protiv njih koristiš Molotovljeve koktele. U svakom slučaju vredi se potruditi jer iza njih obično ostaju korisne stvarčice. Na lokacijama 7 i 8 su ulazi u kanalizaciju. Kada iz kanalizacije budeš doneo dva cilindra postavi ih u otvore 9 i 10. Vrata na mestu obeleženom sa 11 će otvoriti Farli, a na postolje (12) ćeš staviti statuu koju nađeš u kanalizaciji. Tako ćeš otvoriti prolaz u rudnike.

SEWERS BENEATH STONEKEEP

Sistem kanalizacionih hodnika se sastoji iz dve nezavisne celine sve dok ne ispustiš vodu. Najpre pokupi dva cilindra (1 i 3), pri čemu se jedan nalazi u jednom delu lavirinta, a drugi u drugom. Da si na pravom mestu shvatićeš onda kada Drejk uzvikne da je nagazio na nešto tvrdo. Kada na prethodnom nivou cilindre ubaciš u predviđene otvore, prolazi 2 i 4 će se otvoriti i voda će oteći. Jedan zeleni magični krug se nalazi na mestu 5. U toku šetnje kanalizacijom ponovo će se pojaviti Wahooka. Daj mu tri loba-



Korak po korak

nje (možeš ih pokupiti na svakom koraku) i dobićeš trougaoni ključ za kovčeg (6) koji se nalazi iza jednog lažnog zida. Sada idi u hodnik obeležen sa 8 Tu ćeš sresti jedno od najupornijih stvorenja u igri džinovsku hobotnicu sa tri pipka Da bi je ubio prvo joj moraš odseći sve pipke, a onda posao dovršiti sa telom Posle mukotrpne borbe ona će ispustiti statuu Prođi kroz lažni zid (8), popni se na prethodni nivo i statuu stavi na postolje. Uđi u rudnike

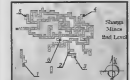
SHARGA MINES (1. NIVO)

Kreni na jug i kada primetiš da iz zida izleću strele (1) pritisni obližnji prekidač i otkrićeš sharga-patuljka sa samostrelom Ubij ga i pokupi oružje. Nekoliko lokacija dalje (ka zapadu) primetićeš kamenu gromadu Priđi joj i dvoglavi džin Ettin će te gurnuti



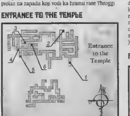
u rupu Pomoću kamena izađi iz rupe i idi do prostorije 2 Tamo ćeš zateći džina kako spava. Ne možeš ga ubiti i zato primeni lukavstvo kako bi ukrao ključ koji on čuva. Iz hodnika koji vodi u džinovu spavaonicu gađaj burad koja okružuju kovčeg kamenjem ili lobanjama. Kada razbiješ svu burad, polako priđi kovčegu, otvori ga i pokupi ključ u obliku glave Skoči u rupu u blizini (3) i pokupi drugi magični štap Malo severnije (4) se bori sa sharga-patuljcima i dobićeš, između ostalog, ključ koji otvara kavez zarobljenog patuljka Karzaka (5) Kada ga oslobodiš, on će postati novi član družine Pretraži detaljno ceo nivo i pronađi drugi orb (Aquila's Orb) Na krajnjem severu se nalazi prolaz za donji sprat rudnika.

SHARGA MINES (2. NIVO)



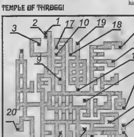
Druga čarobna palica se nalazi na lokaciji 1 Ispred rešetki (2) ispali strelu iz samostrela, pogodićeš prekidač i rešetka će se podići. U susednoj sobi (3) pokupi sve U slepom hodniku na severoistoku (4) pogledaj kroz pukotinu i shvatićeš da su sharga-patuljci, ustvari, robovi rase Throggi. S obzirom da nemaš lozinku, da bi ušao u logor patuljaka moraš pronaći Grooga (5) i on će te sprovesti do zapovednika Posle razgovora idi na krajnji zapad nivoa i ključem kojeg si ukrao od džina otključaj vrata U logoru sharga-patuljaka postoji mogućnost i da nastupiš neprijateljski. Ukoliko ubiješ velikog i malog patuljka na ulazu u prostoriju 6 bićeš u prilici da uzmeš nekoliko korisnih stvari Bez obzira na to da li si se odlučio za miroljubivi ili ratnički pristup prema sharga-patuljcima, kada istražiš ceo nivo iskoristi prolaz na zapadu koji vodi ka hramu rase Throggi

ENTRANCE TO THE TEMPLE



Wahooka će ti ponovo dosađivati na lokaciji 1. U blizini ćeš naići na mrtvog patuljka (2) pored koga ćeš naći nekoliko predmeta uključujući tu i uputstvo na koji način treba proći kroz središnji deo lavirinta u kome vrebaju opasne zamke. Pokupi stvari sa lokacije 3 Prekidač 4 otvara vrata iza kojih se nalazi zeleni magični krug (5) Nekoliko koraka dalje (6) ćeš se po prvi put sresti sa srebrnim kosturom Drugi deo ovog nivoa (na mapi nije označena nijedna lokacija) nastanjen je hobotnicama koje su vrlo teški protivnici Svrha tog dela je jedino u tome da namuči igrača

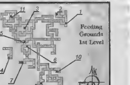
TEMPLE OF THROGGI



Na severu pokupi drveni čep (1) i pritisni prekidač (2) koji otvara obližnja vrata (3) Iza njih se nalazi energetski izvor u kome možeš dopuniti svoje magične štapove Na jugu ćeš naći ključ (4) Prekidač u sobi 5 otvara vrata 6 Na taj način ćeš moći da zaobiđeš dve rupe u blizini Inače, ukoliko uskočiš u neku od ovih rupa naći ćeš se u delu nivoa Entrance to the Temple u kome žive hobotnice Već smo rekli da time nećeš postići ništa posebno i zato idi od lokacije 7, u otvor ubaci drveni čep, povuci polugu (8) i zatvorićeš rupe Poigraj se prekidačima u sobi 9 i oslobodićeš patuljka Dombura (10) koji će se pridružiti grupi Na lokacijama 11, 12, 13 i 14 ćeš naći mnoge korisne predmete (novi magični štap, nove magije itd.)

Došlo je vreme da uđeš u sam centar hrama Za to postoje dva načina Možeš posetiti šamana Gorda Khana (15), ubiti ga i tako dobiti medaljon koji ti je potreban da bi otvorio vrata 16 Druga varijanta podrazumeva da otvoriš tajne prolaze pomoću prekidača 17 i 18 Priđi statui boga Croma (19), pokupi njegovo oko (Azrael's Orb) i uzmi po svom izboru jedno od oružja koje on drži u svakoj od svoje četiri ruke Lokacija 20 ti trenutno neće biti dostupna. Tu se nalazi teleport koji povezuje hram sa Khull-Khuumovom palatom Pošto u palati ne postoji način da obnoviš punjenje magičnih štapova, teleport će ti poslužiti da se vratiš na ovaj nivo i to uradiš ovde Na jugozapadu napusti hram.

FEEDING GROUNDS (1. NIVO)

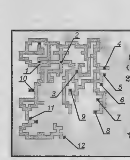


Pokupi oklop (1) i delove neobičnog uređaja (2, 3 i 4) Do lokacije 4 se inače dolazi preko drugog nivoa Feeding Groundsa. Isključi mehanizam (5) i pokupi ključ (6) U blizini se nalazi ulaz u tvrđavu patuljaka (7), ali tamo još uvek nemoj ulaziti Pritiskom na prekidač 8 ćeš otkriti još jedan zeleni magični krug (9) Ubij zlog šamana (10) i on će za sobom ostaviti, između ostalog, jedan vrlo važan predmet polovinu velikog ključa. Na lokaciji 11 se nalazi prolaz na sledeći nivo

FEEDING GROUNDS (2. NIVO)

Na lokaciji 3 ćeš sresti okovanog zmaja. Pokupi drugu polovinu velikog ključa i runu (8) Uz put naberi cveće (7) Sada idi do tvrđave patuljaka (tamo će grupu napustiti Farli i Dombur), kovaču odnesi dva dela velikog ključa i zamoli ga da izradi novi Kovač će ti dati dleto i zatražiti da mu doneseš kremen Vrati sa na Feeding Grounds 2 i na lokaciji 5 pomoću dleta odvali komad kamena. Odnesi ga kovaču i zauzvrat ćeš dobiti ključ Ovim ključem otključaj brave 1, 2 i 3 i oslobodićeš zmaja Pokupi još jednu runu (9) Zeleni magični krugovi se nalaze na mestima obeleženim sa 6 i 12 Na lokaciji 10 su smeštene stepenice koje vode u prostoriju u kojoj ćeš pokupiti treći deo neobičnog uređaja (Feeding Grounds 1) Ispred ula-

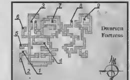
Korak po korak



za u ledene pećine (11) pridružiće ti se sharga-patuljak Skazz. U blizini mesta gde si pokupio kremen nalazi se slepi hodnik (4) u čijoj neposrednoj blizini lete nekakva svetleća bića. Cveće koje si pokupio posadi na kraju tog hodnika i otvoriće se kapija koja vodi ka vilinskom svetu Tamo za sada nemoj ulaziti, već se vrati u tvrđavu patuljaka

DWARVEN FORTRESS

Posle razgovora sa zapovednikom (1) pokupi rog i čarobnu sekiru (2) Sekira je, inače, odlično oružje jer se uvek sama vraća vlasniku ukoliko je on baci na neprijatelja Idi do pronalazača (4) (Dombur) i daj mu delove čudnog uređaja. Obiđi prodavnicu (3) u kojoj možeš obnoviti svoje zalihe i poseti biblioteku (5). Vrati se do pronalazača i dobićeš prototip „pištolja" koji koristi kamenje kao municiju Na lokaciji 6 je smeštena kovačnica Razgovaraj sa patuljkom koji se čudno ponaša (7) i shvatićeš da je to zapravo uhoda rase Throggi Ubij ga i u sobi koja se krije iza



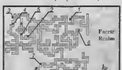
lažnog zida naći ćeš veliki broj magija (runa) Povećaj svoju energiju da maksimuma pijući vodu sa fontane života (8), a zatim napadni zombija (9) koga ćeš naći u sarkofagu Posle prilično teške borbe vrati se do zapovednika i u znak zahvalnosti dobićeš nove rune Sada je vreme da posetiš vilinski svet.

FAERIE REALM

Najpre detaljno istraži (skoro) ceo nivo i pokupi sve predmete na koje naiđeš Uz put ćeš sretati vile i svaka od njih će zahtevati da joj doneseš nešto Zahtevi će biti upisani u dnevnik tako da ćeš se lako snaći Zato nećemo detaljno opisivati koji predmet treba dati kojoj vili. U vrtu ispred kraljičinih odaja (2) pokupi venac ruža i odnesi ga vili koja lebdi na samom početku nivoa (1) Dobićeš detelinu sa četiri lista koja ti je potrebna da bi video trolove Pokupi violinu (3) i od vilenjaka ćeš dobiti pantalone dvorske lude (4) Na lokaciji 6 naći ćeš knjigu Da bi posetio kraljicu moraš imati ključ od rešetaka (5) (dobićeš ga od jedne vile u zamenu za kolač) i kraljičin portret (nacrtaće ti ga jedan vilenjak ako mu doneseš papir i olovku) Takođe, moraš biti obučen u odelo dvorske lude (kapa, jakna i pantalone)

Primetićeš da na ulazu u kraljičine odaje stoji nekakva barijera Da bi je uklonio uradi sledeće sortu cveća koju si koristio da bi otvorio prolaz u vilinski svet sada posadi u kvadratnom hodniku pre barijere (u svakom uglu po jednu biljku), a zatim istu stvar ponovi kod same barijere (jednu biljku posadi ispred nje, a dve sa strane) Posle toga brzo optrči dva kruga unutar kvadratnog hodnika (vodi računa da moraš biti obučen kao dvorska luda) i barijera će nestati Daj kraljici portret i pričaj sa njom u četiri navrata Saznaćeš istoriju zamka Stonekeep Na kraju će ti kraljica dati medaljon koji treba da staviš oko vrata

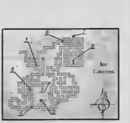
Sada si konačno spreman da se suočiš sa trolovima koji su prilično tvrdi protivnici



Prvo idi do lokacije 7 i tu će se grupi pridružiti vila Sparkle Moraš pobediti sve trolove da bi došao do poglavice (8) Kada ga ubiješ dobićeš novi orb (Yothsoggoth's Orb) U blizini ćeš naći novu magičnu palicu (9). Vrati se do Feeding Grounds 2 i uđi u ledene pećine

ICE CAVERNS

Razgovaraj sa vođom sharga-patuljaka (1) i on će ti reći da moraš pronaći ledenu vatru. Elfa Enigmu (2) ćeš odlediti koristeći neku od vatrenih magija koje imaš Enigma će ti se pridružiti, a Karzak će napustiti grupu Sleđenog patuljka Nigela (3) odledi na isti način i on će ti pokazati gde se krije tajni prolaz (4) Razbij sante leda, ubij kostura i pokupi ledenu vatru (5) Vrati se do vođe sharga-patuljaka i on će ti otvoriti put ka ledenoj kraljici Sante leda ćeš ponovo morati da razbiješ na lokaciji 6 Budi brz i čim završiš razgovor sa kraljicom, baci na nju ledenu vatru To će joj oduzeti veliku količinu energije i posle toga ćeš je lako tiotući.

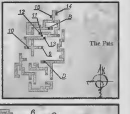


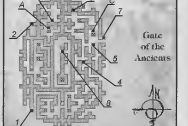
Iza kraljice će ostati Helionov orb Povrati energiju u fontani (7) i ledene pećine napusti kroz izlaz 8.

GATE OF THE ANCIENTS & THE PITS

Ova dva nivoa su međusobno tesno povezana i potpuno nenastanjena Nove rune ćeš naći na lokacijama 1 i 2, a zeleni magični krug na mestu 3 Skoči u rupu A i na nivou The Pits pokupi vučji ključ (9) Prekidač 10 otvara put na sever, a prekidač 11 uklanja zidove iza kojih se nalaze još dva prekidača (12 i 13) Na lokaciji 14 pokupi Safrinni's orb, a ako ti je potrebno obnavljanje magijske energije zeleni krug (15) će ti dobro doći Tu se takođe nalazi drugi teleport koji vodi u Khuli-Khuumovu palatu On je za sada nevidljiv i aktivira se tek pošto ga pronađeš u palati.

Sigurno ćeš primetiti da u okolini ne postoje stepenice koje bi te vratile na gornji nivo (Gate of the Ancients). Rešenje ovog problema leži u sposobnosti Safrinni's orba da nosioca nakratko podigne u vazduh Postavi, dakle, grupu ispod rupe kroz koju želiš da prođeš, klikni Sarrinijevim orbom na Drejka i čim se pojaviš na gornjem spratu pomeri se korak napred ili nazad da ne bi ponovo propao dole Kori-



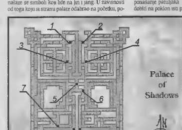


Korak po korak

steći vučji ključ otključaj vrata 4 i dobićeš orlov ključ (5) Taj ključ upotrebi na vratima 6 i na lokaciji 7 ćeš naći ključ koji otvara portal ka Khull-Khuumovoj palati Sada prati sledeći put. upadni u rupu A, popni se kroz rupu B, ponovo propadni na mestu C i podigni se gore na lokaciji D. Prođi kroz lažni zid i naći ćeš se u središtu nivoa Gate of the Ancients Na lokaciji 8 pokupi (i obuci) zlatni oklop, a zatim otključaj vrata iza kojih se nalazi portal koji vodi u Palace of Shadows Grupu će napustiti Skazz.

PALACE OF SHADOWS

Najveći nivo u igri je karakterističan po svojoj simetričnosti Neprijatelji u „realnoj" polovini palate (srebrni kostiri i gigantske lobanje) mogu u pojedinim momentima biti vrlo teški protivnici (pogotovo kada ih je veći broj) Oni su, međutim minoran problem u poređenju sa svojim senkama koje naseljavaju drugu polovinu nivoa Senke je običnim oružjem i magijama izuzetno teško ubiti Na lokacijama 1 i 2 nalaze se simboli koji liče na jin i jang. U zavisnosti od toga koju si stranu palate odabrao na početku, po-

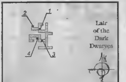


kupi odgovarajući simbol sa lokacija 1 ili 2 i odnesi ga do njegovog para Kada spojiš simbole, vrata u blizini će se otvoriti Sa 3 i 4 su obeleženi teleporti koji povezuju dve strane palate Na lokaciji 5 ćeš naći još jedan orb Smanji ga magijom Shrink i pokupi Patuljka Farlija ćeš ponovo sresti na mestu obeleženom sa 6, a grupi će se ubrzo pridružiti i Wahooka (7) Sa 8 su obeleženi prekidači koji otvaraju prolaze na jug.

U blizini mesta gde si sreo Wahooku nalazi se teleport koji će te prebaciti tačno do mesta gde se nalaze ulazna vrata u toranj Zid iza koga se skrivaju vrata ćeš ukloniti magijom Spoilspell U kvadratnom hodniku koji okružuje ulazna vrata u toranj nalazi se prekidač koji otvara prolaz na nivoe koje si već prešao Ovo je korisno ukoliko ti je potrebno obnavljanje iscrpljenih magičnih štapova. Sličan prekidač je postavljen i u drugoj (simetričnoj) polovini nivoa Na lokaciji 9 naći ćeš sečivo izrađeno do senke koje ćeš odneti do postolja (10) Spajanjem sečiva i postolja biće ti omogućeno da po izboru uzmeš jedno hladno oružje Najbolje je da se odlučiš za ono čiju si upotrebu najviše savladao (to proveri u Dnevniku) Pomoću njega ćeš mnogo lakše uništavati protivnike od senki, a poslužiće ti i u konačnom obračunu sa Khull-Khuumom

LAIR OF THE DARK DWARVES

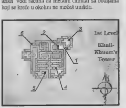
Pre nego što pređemo na opis Khull-Khuumovog tornja, recimo nekoliko reči o ovom nivou Ulaz u njega se krije na prvom spratu tornja Pritiskom na prekidač (1) otvara se skriveni prolaz do zelenog magi-

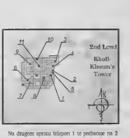


čnog kruga (2) u kome možeš obnoviti zalihu magije Ovde je moguće izabrati jedan od dva puta ili ćeš ubiti sve patuljke (nije teško), pritisnuti prekidač (3), otvoriti tajna vrata i pokupiti pergament sa rešenjem zagonetke, ili ćeš razbiti antenu (4) koja kontroliše ponašanje patuljaka a zatim od njih mirnim putem dobiti na poklon isti pergament.

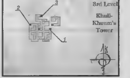
KHULL-KHUUM'S TOWER

Enigma će ubiti jednog patuljka (1) Kraj njega ćeš naći bombe i metalnu šipku kojom će Farli otvoriti prolaz do jazbine (2) U blizini se nalazi ploča prekrivena prahom (3) Ne diraj je Kada uradiš sve što je potrebno u Lair of the Dark Dwarves, vrati se u toranj Sa 4 je obeležena lokacija na kojoj se u zidu krije zagonetka čije si rešenje dobio (ukrao) od patuljaka Dakle, gledano sleva nadesno, pritisni prva dva prekidača u prvom redu, poslednji u drugom redu, prvi u trećem redu i poslednja dva u četvrtom redu Tako si otvorio vrata u hodniku preko puta koji vodi na drugi sprat. Na lokaciji 5 krije se teleport koga možeš koristiti tek kada pokupiš srebrni krst (na drugom spratu) Na severozapadu nivoa (6) pokupi srebrni ankh Vodi računa da metalni cilindar sa bodljama koji se kreće u okolini ne možeš uništiti

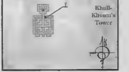




Na drugom spratu teleport 1 te prebacuje na 2 Vrata (3) otvaraš koristeći magiju Spoilspell (ako je potrebno, baci je i više puta) Na lokaciji 4 ćeš naći srebrni polumesec S obzirom da si pokupio ankh, koristeći teleport 5 naći ćeš se u drugom delu nivoa (6) U prostoriji 7 pokupi srebrni krst Ako se sada vratiš na prvi sprat i prođeš kroz teleport koji zahteva da imaš krst, pojavićeš se ponovo na drugom spratu i to na lokaciji 8 Teleport 9 te prebacuje na 10. Prođi kroz zid (11) i popećeš se na treći sprat.



Početak ovog nivoa te zatiče na lokaciji 1. Uzmi srebrni venac (2) i prođi kroz teleport 3 Konačno je došao trenutak velike završnice Sa lokacije 1 idi do središta nivoa i tu će grupu presresti Khull-Khuum Posle razgovora pokupi preostala dva orba, a zatim započni borbu Koristi oružje senki Možda zvuči čudno, ali glavnog negativca i nije toliko teško ubiti Po završetku borbe postavi četiri srebrna predmeta (ankh, krst, polumesec i venac) na četiri postolja u centru nivoa i otvoriće se prolaz u The-



rin hram Devet orbova koje si pokupio tokom puta simbolišu devet planeta Sunčevog sistema. Da bi rešio finalnu zagonetku moraš na devet stubova pravilnim redoslednom postaviti devet planeta (orbova) Evo rešenja Helion's Orb (Merkur), Aquila's Orb (Venera) Thera's Orb (Zemlja), Azrael's Orb (Mars), Marif's Orb (Jupiter), Afri's Orb (Saturn), Safrinni's Orb (Uran), Yoth-soggoth's Orb (Neptun) i Kor-soggoth s Orb (Pluton) Uslediće veliko finale

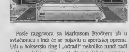
Slobodan MACEDONIĆ

Korak po korak

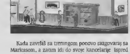
Indiana Jones And The Last Crusade

U „Svetu igara" 13 smo, zbog učestalih pitanja, objavili reprint rešenja avantura Secret Of The Monkey Island 1 i 2. Sada ponavljamo taj princip za druge dve popularne „LucasArtsove" igre, o doživljajima filmskog heroja Indijane Džonsa

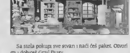
Barnet College, 1938. godine



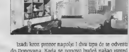
Posle razgovora sa Markusom Brodijem idi u svlačionicu i indi će se pojaviti u sportskoj opremi. Udi u bokserski ring i „odradi" nekoliko rundi radi vežbe jer ćeš kasnije morati da se tučeš sa neprijateljima



Kada završiš sa treningom ponovo razgovaraj sa Markusom, a zatim idi do svoje kancelarije. Ispred vrata će te dočekati studenti koje moraš ubediti da te puste unutra



Sa stola pokupi sve stvari i naći ćeš paket. Otvori ga i dobićeš Grail Diary



Izađi kroz prozor napolje i dva tipa će te odvesti do Donovana. Kada se ponovo budeš našao ispred zgrade koledža klikni na opciju „Travel" i idi do očeve kuće (Henry's House)

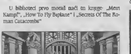


U prvoj prostoriji gurni policu i naći ćeš lepljivu traku (Sticky Tape), a iz spavaće sobe uzmi sliku sa zida. Uđi kroz prozor u svoju kancelariju na koledžu i upotrebi traku na tegli (Jar). Dobićeš mali ključ. Ponovo idi do očeve kuće, skini bilju i stolnjak sa stočića i otključaj fioku malim ključem. Naći ćeš Old Book. Koristeći opciju „Travel" uputi se u Veneciju.

Venecija



U biblioteci prvo moraš naći tri knjige: „Mein Kampf", „How To Fly Biplane" i „Secrets Of The Roman Catacombs"



U jednoj od prostorija videćeš crvenu traku. Pokupi nju i metalni držač. Pogledaj knjigu Grail Diary i zapamti izgled crteža vitraža i tekst poruke pored njega. Pronađi prostoriju sa identičnim vitražem i obrati pažnju na dva stuba na kojima su urezana po tri rimska broja. Ukoliko je poruka glasila „The First On The Right" znači da tražiš **prvi** broj koji je urezan na **desnom** stubu. Stani na podnu ploču koja je obeležena istim brojem i upotrebi metalni držač. Ako sve pravilno uradiš naći ćeš se na ulazu u katakombe, a ako se desi da pogrešiš, izađi iz jame i pokušaj ponovo

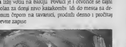


U katakombama prvo nađi pećinu u kojoj leže dva kostura. Skini kuku sa ruke jednog od njih. Nastavi sa šetnjom kroz tunele sve dok ne dođeš do prostorije sa slivnikom (Manhole). Skini poklopac i izađi na terasu restorana

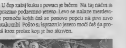
Idi desno do stola za kojim sedi zaljubljeni par, pogledaj bocu i uzmi je. Napuni bocu vodom iz fontane.



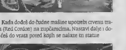
Vrati se u katakombe i u pećini sa bakljom na zidu izlij vodu na baklju. Povuci je i otvoriće se tajni prolaz za donji nivo katakombi. Idi do mesta sa drvenim čepom na tavanici, produži desno i pročitaj drevne zapise



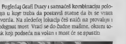
U čep zabij kuku i povuci je bičem. Na taj način si ispraznio podzemno jezero. Levo se nalaze merdevine pomoću kojih ćeš se ponovo popeti na prvi nivo katakombi. Pošto si ispraznio jezero moći ćeš da prođeš kroz prolaz koji je bio skriven.



Kada dođeš do čudne mašine upotrebi crvenu traku (Red Cordon) na zupčanicima. Nastavi dalje i doći ćeš do vrata pored kojih se nalaze tri statue



Pogledaj Grail Diary i saznaćeš kombinaciju položaja u koje treba da postaviš statue da bi se vrata otvorila. Na sledećoj lokaciji ćeš naići na provaliju i podignut most. Vrati se do čudne mašine, okreni točak koji podseća na volan i most će se spustiti



Uslediće poduže lutanje kroz katakombe koje će se završiti u prostoriji sa instrumentom sačinjenim od lobanja. Opet pogledaj u Grail Diary i videćeš melodiju koju moraš odsvirati gurajući lobanje. Ovo je bila poslednja prepreka i sada ti još jedino ostaje da pronađeš grobnicu viteza. U grobnici otvori kovčeg i pogledaj unutra. U desnom uglu se nalazi rešetka sa

Korak po korak

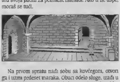
zarđalom bravom (Old Rusty Lock). Povuci je, vrata će se otvoriti i naći ćeš se u prostoriji sa slivnikom. Izađi na ulicu.

Brunwald Castle



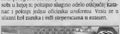
Na ulazu u dvorac dočekaće te sobar kojeg posle razgovora moraš nokautirati. Idi u hodnik desno, zatim kreni nadole i srešćeš nemačkog vojnika. Da bi izbegao borbu reci mu da želiš da razgovaraš sa zarobljenikom, da si Ditrihov zamenik i da su u pitanju poverljive informacije.

Iz obližnje sobice uzmi sluginо odelo i kreni ka prvom spratu. Kada te presretne novi stražar ponudi mu svoju jaknu za petnaest maraka. Ako ti ne uspe, moraš se tući.

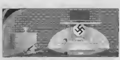


Na prvom spratu nađi sobu sa kovčegom, otvori ga i uzmi pedeset maraka. Obuci odelo sluge, izađi u hodnik i kreni nadole. Sledećem stražaru daj sliku koju si pokupio u očevoj kući i on ti više neće smetati. U blizini se nalazi soba sa još jednim kovčegom. U njemu ćeš naći odelo koje ti je suviše malo. Ali bolje ga pretraži (Look Uniform) i u džepu ćeš naći ključ.

Pre povratka u prizemlje obuci svoje staro odelo. Da bi prošao pored onih stražara koji su te prethodno pustili, moraš biti obučen identično kao prilikom prvog susreta sa njima. Vrati se u prizemlje. U sobi u kojoj si pokupio sluginо odelo otključaj katanac i pokupi jednu oficirsku uniformu. Vrati se u ulazni hol zamka i siđi stepenicama u suteren.



U jednoj od prostorija ćeš sresti pijanog vojnika. Ponudi da mu doneseš piće i dobićeš kriglu. Idi u kuhinju, napuni kriglu pivom iz bureta i prospi ga po užarenom uglju u kaminu. Sačekaj malo i sa ražnja skini komad mesa. Napuni ponovo kriglu i idi na prvi sprat. Kod stepenica koje vode na drugi sprat videćeš još jednog vojnika. Iako možeš upotrebiti tehniku fizičkog „ubeđivanja", pametnije je da ga zaobiđeš (sačekaj da ode u poprečni hodnik) kako ne bi gubio energiju. U obližnjoj sobi pokupi paketić sa prvom pomoći.



Na početku drugog sprata će te dočekati novi stražar koga moraš prebiti. Uđi u prvu sobu levo. Psu daj meso, pokupi pehar sa ormana i iz fioke uzmi nepotpisanu propusnicu.



Idi u riznicu slika na prvom spratu i gurni sliku Mona Lize. Otvori vrata trezora i unutra ćeš naći sliku Grala koja će ti pomoći da ga prepoznaš u završnoj sceni igre. U kuhinji pehar napuni pivom, vrati se ponovo na drugi sprat i priđi debelom čuvaru (Biff). Ponudi mu pivo iz pehara i jedan udarac će biti dovoljan da ga se otarasiš. Na ovom mestu igru možeš nastaviti na dva različita načina, s tim što će konačni rezultat biti isti: Indi i njegov otac će biti uhvaćeni.



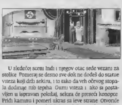
U prvoj i prostijoj varijanti, odmah pošto središ Bifa kreni hodnikom nagore, a zatim levo. Pronađi vrata ispred kojih se nalaze dve žice i dodirni ih. Alarm će se aktivirati i stražari će te uhvatiti. Kada pukovnik zatraži knjigu daj mu Grail Diary. Posle toga ćeš se naći vezan za stolicu zajedno sa ocem.



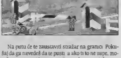
U drugoj i zanimljivijoj varijanti moraš onesposobiti alarm. Vrati se na prvi sprat i nađi sobu u kojoj se nalazi komandni centar (pazi da unutra uđeš obučen kao oficir). Dežurnom daj „Mein Kampf" i on će otići. U rešetku komandnog ormana sa desne strane sipaj pivo iz krigle i uništićeš alarmni sistem. Idi do mesta gde si sredio Bifa i kreni nadole.

Pretuci oficira i u sobi na kraju hodnika pokupi srebrni ključ. Tim ključem otključaj ćeliju u kojoj se nalazi otac (vrata iznad kojih je postavljena žica). Povedi oca ka izlazu iz zamka, ali ćete opet biti uhvaćeni.

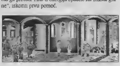




U sledećoj sceni Indi i njegov otac sede vezani za stolice. Pomeraj se desno sve dok ne dođeš do statue viteza koji drži sekiru, i to tako da vrh očevog stopala dodiruje rub tepiha. Gurni viteza i, ako si postavljen u ispravan položaj, sekira će preseći konopce. Priđi kaminu i pomeri ukras sa leve strane. Otvoriće se tajni prolaz i moći ćeš da izađeš iz zamka. Sedi na motocikl i kreni u Berlin.



Na putu će te zaustaviti stražar na granici. Pokušaj da ga navedeš da te pusti, a ako ti to ne uspe, moraš ga pretući. Ako ti energija spadne na „niske grane", iskoristi prvu pomoć.



Kada u Berlinu sretneš Hitlera, pokaži mu propusnicu i dobićeš njegov autogram.

Aerodrom

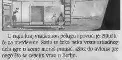


S obzirom da nemaš novac za karte, izvedi sledeću prevaru: postavi oca desno do čoveka sa novinama, a Indija levo. Kada otac započne razgovor sa čovekom o njegovim unucima mazni mu karte iz džepa. Pogledaj knjigu „How To Fly Biplane" i dobro prouči na koji način se avion stavlja u pogon (najbolje precrtaj šemu). Izađi na pistu. Ovde takođe dolazi do izražaja nelinearnost igre. Prva mogućnost je da odmah uđeš u dvokrilac koji se nalazi na pisti i pokreneš ga po uputstvima iz knjige.



Druga mogućnost podrazumeva da se ukrcaš u cepelin. Daj kontroloru karte, izaberi oca i priđi pijanisti za klavirom. U šolju ubaci novčić i pijanista će početi da svira. Radiotelegrafista će čuti muziku i izaći će iz svoje sobe. Izaberi Indija, uđi u sobu, otvori orman i uzmi polugu. Vojnik će se ubrzo vratiti.

Korak po korak



U rupu kraj vrata stavi polugu i povuci je. Spustiće se merdevine. Sada te čeka neka vrsta arkadnog dela igre u kome moraš pronaći izlaz do aviona pre nego što se cepelin vrati u Berlin.



Bez obzira na koji način si došao do aviona, let će se završiti neslavno: obrušićeš se na jednu farmu usred Nemačke. Razgovaraj sa ocem, uđi u putnički automobil i kreni. Uz put će te zaustaviti nekoliko stražara kojima treba da pokažeš propusnicu sa Hitlerovim potpisom. Ako budeš imao problema, pokušaj stražaru da daš novac, a ukoliko i to ne upali moraćeš se tući.

Hram



Nakon poduže vožnje stići ćeš pred hram u kome se nalazi Gral. Razgovaraj sa Markusom, a zatim snimi poziciju poslednji put, zato što se to u nastavku igre više ne može uraditi.



Uđi u hram gde će te dočekati Donovan koji će pucati u oca. Slede tri poznata iskušenja.



Uđi u mračni tunel i negde na sredini pećine ćeš primetiti pukotinu u obliku okrenutog slova V. Klikni mišem na spoj dve linije (na tom mestu leži nešto što liči na kamenčić). Ako si pogodio pravo mesto, Indi će uz nekoliko skokova proći prvu prepreku.



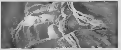
Sledeca prepreka je vezana za ploče na podu i spelovanje Jehovinog imena. Čim uđeš u pećinu Indi će reći da se, naprimer, reč Jehova na latinskom piše IEHOVA (ovo se menja od igranja do igranja). To znači da ćeš za prolazak kroz pećinu koristiti samo ploče obeležene slovima I, E, H, O, V, A.



Treće i poslednje iskušenje je vezano za prelazak provalije sa nevidljivim mostom. Kada Indi uđe u pećinu nemoj ga pomerati, već klikni na ivicu druge strane provalije, s tim što mesto mora da bude tačno u pravcu u kome Indi gleda. Ako sve dobro izvedeš, naći ćeš se oči u oči sa starim vitezom.

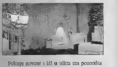


Izaberi pravi Gral na osnovu slike koju si video u zamku. Ako promašiš u izboru, moraćeš ponovo da prolaziš sva tri iskušenja.



Posle animacije (pošto Indi bude izlečio oca) pogledaj u pukotinu koja se pojavila u zemlji (Cracked Seal), bičem izvadi Gral i vrati ga starom vitezu.

Slobodan MACEDONIĆ



Pokupi novine i idi u ulicu iza pozorišta. Ukloni kutije koje ti se nađu na putu i popni se uz požarne stepenice.



Kada uđeš na scenu, čoveku koji upravlja svetlima daj novine a zatim se pozabavi kontrolama za svetlo. Pokrenućeš lutku kralja Atlantide i tako prekinuti Sofiju u njenom predavanju.



Objasni joj da su joj nacisti na tragu. Ona će ti pokazati ogrlicu koju je našla na Islandu i koja je pripadala Atlantiđanima. Istovremeno ćeš saznati da su Nemci zainteresovani za [illegible]tal zvani orichalcum koji poseduje ogromnu energiju.



Na Islandu razgovaraj sa arheologom koji će ti reći da radi na iskopinu atlantiđanske kolonije. Takođe, uputiće te na svoje prijatelje koji se nalaze na Azurskim ostrvima i u Gva-

Specifičnost avanture **Indiana Jones And The Fate Of Atlantis** se ogleda u njenoj izrazitoj nelinearnosti. Ova, u suštini, pohvalna osobina ima i svoju „negativnu" stranu, tako da su na adresu rubrike „Šta dalje?" stizala brojna pisma u kojima su čitaoci tvrdili da rešenje objavljeno u SK 10/92 nije tačno. Iako, zaista, sadrži određene greške i propuste, pomenuti tekst je u globalu korektan. Pa ipak, mnogi čitaoci su u toku igranja nailazili na lokacije koje se u rešenju uopšte ne pominju. Objasnićemo kako je do toga došlo.

Pored toga što u toku igre postoje brojni problemi koji se mogu rešiti na dva ili više načina (ulazak u zgradu pozorišta u Njujorku, nalaženje Platonove knjige itd.), avantura je karakteristična po tome što sadrži tri potpuno različita scenarija koji se u pojedinim momentima preplicu, ali je to svedeno na minimalnu meru. Sve do trenutka kada Indijana Džons pronađe izgubljenu Platonovu knjigu, igra ima pretežno linearni karakter. Posle toga sledi razgovor sa Sofijom tokom koga igrač može izabrati jednu od tri ponuđene ključne rečenice. U prvoj varijanti Indi odgovara da će u potragu za Atlantidom ići sam (tzv. Wits Path), u drugoj da će povesti i Sofiju (Team Path), a u trećoj da će ići sam jer želi akciju (Fists Path). U zavisnosti od rečenice koju igrač izabere, drugi deo avanture će poprimiti jedan od tri moguća toka. Najveći broj igrača se po inerciji odlučuje za varijantu sa Sofijom misleći da druga dva odgovora nisu pravilna. Rešenje objavljeno u SK 10/92, kao i reprint u ovom broju, opisuju upravo ovaj scenario.

Druge dve varijante se takođe potpuno normalno mogu igrati, štaviše, one uključuju i mnoge lokacije koje u scenariju sa Sofijom uopšte ne postoje (npr. grčko ostrvo Tera). Mi, naravno, nismo u mogućnosti da objavimo sve tri varijante (zbog nedostatka prostora), pa smo se odlučili za onu najpopularniju i najčešću. Inače, sva tri scenarija se ponovo stapaju u trenutku kada Indi pronađe lokaciju Atlantide. Od tog mesta pa do kraja igre rešenje je manje-više jedinstveno, mada i tu postoje određena odstupanja od linearnosti.

Korak po korak

Indiana Jones
And The Fate Of Atlantis



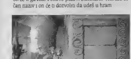
Idi prvo na Azure i tamo ćeš saznati nešto o knjizi u kojoj je Platon opisao položaj Atlantide Međutim, obaveštenje o lokaciji knjige dobićeš tek kada nabaviš neki predmet koji je pripadao Atlantiđanima



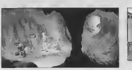
Idi u Gvatemalu i uđi u džunglu Konsteci bič nateraj mravojeda da izađe na proplanak uz liticu, gde će ga pojesti džinovska anakonda Pomoću drveta se prebaci na suprotnu stranu.



Tamo ispitaj fenjer i pojaviće se Stenhart, naučnik koji istražuje prisustvo Atlantiđana u srednjoj Americi On će te pitati za naziv Platonove knjige a ti ponovi pitanje Zatim upitaj papagaja za naziv (Tile) i on će ti ga reći. Ponovo pozovi Stenharta reci mu tačan naziv i on će ti dozvoliti da uđeš u hram



U hramu reci Sofiji da zagovara Stenharta, a ti za to vreme pokupi fenjer Otvori ga i upotrebi kerozin na jednoj od spirala na grobnici u hramu Spiralu stavi u statuu na zidu i otvorićeš grobnicu Stenhart će ukrasti jedan kameni predmet (kasnije saznaješ da je to jedan od tri kamena diska pomoću kojih se ulazi u Atlantidu) Pokupi zrno orichalcuma



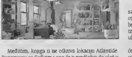
Idi ponovo na Island i zrno ubaci u statuu na zidu Ona će se usijati, istopiće led koji je drži, pa ćeš moći da je pokupiš Idi na Azure i daj Kosti statuu Dobijaš informaciju da se knjiga nalazi u biblioteci tvog koledža.



Vrati se u SAD i idi do svog kabineta Iz frižidera uzmi teglu majoneza. Idi u biblioteku i sa stolice skini žvaku



U podrumu pokupi krpu i zalepi žvaku na strminu pored gomile uglja Popni se gore i pokupi voštanu mačku Mačku ubaci u peć i trebalo bi da nađeš knjigu Ako knjiga nije tu idi u biblioteku, popni se uz konopac, majonezom podmaži statuu i odguraj je. Popni se gore i iz urne uzmi ključ Siđi dole, pomeri sanduk, ključem otvori kovčeg i naći ćeš knjigu Ako u urni nema ključa, sa police uzmi vrh strele i uvij je u krpu Siđi u biblioteku i pomoću strele poskidaj eksere sa police koja leži na podu Kada skineš zadnju stranu police pokupi Platonovu knjigu



Međutim, knjiga ti ne otkriva lokaciju Atlantide Razgovaraj sa Sofijom i ona će ti predložiti da ideš u Alžir ili Monte Karlo gde žive dva kolekcionara koji možda znaju njenu lokaciju U razgovoru izaberi varijantu da Sofija pođe sa tobom



Idi u Alžir i razgovaraj sa prosjakom i bacačem noževa Saznaćeš da je bacaču noževa potreban asistent pa zamoli Sofiju da se prijavi Ona će to odbiti, ali budi odlučan Posle duže rasprave Sofija će pristati, ali će se u poslednjem trenutku predomisliti Tada je „nežno" gurni i posmatraj tačku Posle završene tačke dobićeš na poklon nož



Sada idi do radnje u ulici levo i naći ćeš prvog kolekcionara Ali, on će da odbije da razgovara sa tobom dok mu ne doneseš dokaz da si ozbiljan tragač Pokupi masku sa police i idi u Monte Karlo



Tamo zaustavljaj ljude ispred hotela sve dok ne nađeš stanovitog g. Trotiera Saopšti mu da je Sofija sa tobom i da bi htela da ga vidi On će ti postaviti pitanje da vidi koliko znaš o Atlantidi Ovde snimi poziciju i odgovaraj sve dok ne pogodiš tačan odgovor



Sada idi sa Trotierom u hotel Dok on razgovara sa Sofijom, pokupi posteljinu sa kreveta i lampu iz ormarića Ugasi svetlo i stavi masku i čaršave na sebe, pa upali lampu Trotier će se uplašiti i ostaviti tzv Sunstone, jedan od tri kamena potrebnih za ulaz u Atlantidu

Vrati se u Alžir i kolekcionaru pokaži kamen On će ti reći da u pustinji nacisti rade na nekakvim iskopinama i daće ti mapu lokacije Posle neuspešnog putovanja na kamilama vrati se do kolekcionara i on će ponuditi da masku zameni za nešto drugo Porazgovaraj sa trgovcem koji na trgu pro-

Korak po korak

daje hranu i utvrdi šta bi on želeo da mu daš umesto hrane Vrati se do kolekcionara i masku zameni za ono što ti je tražio trgovac hranom Taj predmet zameni za hranu koju ćeš odneti prosjaku Dobićeš kartu za balon



Popni se na zidine, iznajmi balon i konopac preseci nožem Naći ćeš se iznad pustinje. Balonom upravljaš tako što ispuštaš vazduh ili odbacuješ balast.



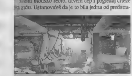
Kada se nađeš iznad nomadskog sela spusti se beduinu pokaži mapu Ovo ponavljaj sve dok ne saznaš tačnu lokaciju iskopina



Idi do velikog X na mapi i stražar će pucati Pošto se budeš „meko" prizemljio (na stražara) nastavi levo do iskopina Sofija će upasti u rupu, a ti pregledaj kamion Utvrdićeš da mu nedostaju razvodna kapa i svećica Sada idi do iskopina i u mraku uzmi crevo i ćup

Vrati se do kamiona i izvadi malo benzina u ćup Idi ponovo do iskopina i benzin sipaj u generator (prethodno ga otvori) Uključi generator i pregledaj prostoriju

Uzmi brodsko rebro, drveni čep i pogledaj crteže na zidu. Ustanovićeš da je to bila jedna od predstraža Atlantide Pregledaj zidove i kada nađeš trošan deo upotrebi brodsko rebro Ukazaće se mapa Krita U centar mape stavi čep a zatim postavi i Sunstone Okreći ga dok se ne otvore tajna vrata. Zapiši položaj na Sunstone (trebace ti kasnije)



Pojaviće se Sofija sa razvodnom kapom i čudnom ribom na kanapu Uzmi svećicu iz generatora i stavi je zajedno sa razvodnom kapom u kamion Vrati se kamionom do Alžira i idi na Krit



Tamo idi do ruševina i pokupi teodolit (durbin) Istražuj ruševine sve dok ne naiđeš na čudne dijagrame koji pokazuju kako da nađeš Moonstone. Pronađi dve gomile kamenja ispod kojih se nalaze skulpture (gürmi kamenje) Stavi teodolit na jednu i podešavaj ga sve dok ne ugledaš kameni rog (kao na dijagramu) Kada ga pravilno podesiš kroz teodolit će pasti sunčev zrak i obeležiti mesto na travi Ponovi postupak sa drugom skulpturom i sa suprotnim rogom i pojaviće se X na zemlji Idi do tog mesta, kopaj brodskim rebrom i naći ćeš Moonstone



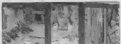
Na početnoj lokaciji na Kritu postavi Sunstone i Moonstone na vreteno Postavi Sunstone u položaj kao u Alžiru, a Moonstone okreći dok se ne otvore vrata (zapiši i njegov položaj)



Uđi u tunel i pokupi dve kamene glave Najmanju ostavi na polici Prođi kroz vrata i upotrebi bič na toj glavi Ona će ti se dokotrljati do nogu a izlaz će se zatvoriti



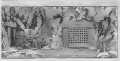
Idi kroz tunele dok ne naiđeš na policu sličnu onoj sa ulaza u lavirint. Stavi na nju sve tri glave i otvoriće se vrata Sada idi do prostorije u kojoj je ogromna statua Bičem joj skini glavu Dođi do glave i otkrićeš da si na pokretnoj platformi Siđi u donju prostoriju, a lift će se vratiti odsecajući odstupnicu



Pregledaj kostur i ustanovićeš da je to Stenhart koji ti je ukrao treći kamen u Gvatemali Pročitaj poruku i uzmi kamen (Worldstone) i Stenhartov štap Istraži vodopad i utvrdićeš da se iza njega nalaze lanci koji vode u prostoriju iznad Popni se i idi do vrata ispred kojih si stavio kamene glave Naći ćeš se u prostoriji sa liftom Na nesreću on se nalazi na donjem nivou pa učini sledeće pomoću štapa izbij kamen između protivtega i šiljka a zatim idi u prostoriju niže



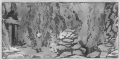
Tu stani na platformu i pomoću štapa aktiviraj mehanizam u glavi na zidu Popećeš se u prostoriju u kojoj ćeš pokupiti zlatnu kutiju u kojoj su tri zrna orichalcuma Upotrebi ribu na kanapu i utvrdićeš da pokazuje na tebe To je neka vrsta detektora za orichalcum



Sada se vrati do Stenhartovih ostataka i idi levo Tu se nalaze vrata koja ne možeš otvoriti Zato pomozi Sofiji da prođe kroz rupu na zidu i ona će ih otvoriti sa suprotne strane Istražuj malo i koristi orichalcum detektor sve dok on ne pokaže prema zidu Da bi se to dogodilo moraš imati sva zrna orichalcuma i Sofijinu ogrlicu u zlatnoj kutiji (moraš je nagovoriti da ogrlicu stavi u kutiju) Kada detektor ukaže na zid iza koga se nalazi orichalcum upotrebi rebro da prokopaš prolaz



Naći ćeš se u sobi sa modelom Atlantide Upotrebi sva tri kamena na vretenu Sunstone i Moonstone postavi u zapisane položaje a treći okreći dok se ne otvore nova vrata Ponovo zapiši položaje kamenja



Korak po korak

U tom trenutku će se pojaviti Kerner i zarobiće Sofiju. Predaj mu kamenje bez otpora, a on će te ostaviti da istruneš u zatrpanom tunelu. Iskopaj prolaz brodskim rebrom i izađi napolje



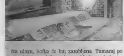
Idi do podmornice, nokautiraj kapetana i preuzmi kontrolu. Saznaješ da su Nemci pronašli podvodni ulaz u Atlantidu i da se krećeš ka njemu.



Probaj da upotrebiš polugu koju vidiš, ali ona će se slomiti. Upotrebi interkom i naredi posadi da ode u prednji ili zadnji deo podmornice (svejedno je). Idi u kuhinju, pokupi šolju i napravi sendvič. Posle toga se uputi u deo gde curi tečnost iz podmorničkih baterija i napuni šolju.



Idi do kapetanove kabine i upotrebi tečnost na metalnoj kutiji. U njoj se nalaze kameni diskovi koje ti je Kerner oteo i mali ključ. Pronađi Sofiju (prikradi joj se iza leđa) i reci joj da zagovara stražara. Uzmi motku, kreni ka stražaru i kada te on napadne, reci Sofiji da ga mlatne kantom. Motku postavi na mesto poluge koju si slomio, a pomoću ključa otključaj pomoćne komande. Gurni veliki točak. Sada ti još preostaje da podmornicu dovedeš do ulaza u Atlantidu.



Na ulazu, Sofija će biti zarobljena. Tumaraj po mraku dok ne nađeš merdevine. Idi desno do kraja, upotrebi merdevine i pregledaj kamenu kuriju. Naći ćeš metalni štap u koji ćeš ubaciti zrno orichalcuma. Dobićeš osvetljenje.

Pokupi merdevine i na vreteno stavi sva tri kamena. Podesi ih tako da položaj bude isti kao što si zapisao, samo pomeren za 90°. Tako ćeš otvoriti vrata na statui. Zrno orichalcuma ubaci u usta i otvoriće se ulaz u Atlantidu.



Sama Atlantida se sastoji od tri koncentrična prstena. Nalaziš se u prvom i najvećem. Istraži ga celog. Tuci se sa stražarima sve dok jedan ne ostavi za sobom kobasicu. Kada istražiš sve prostorije moraš imati sledeće predmete: grudni koš (naći ćeš ga na kosturu), metalnu statuu (ista kao ona na Islandu), riblju kamenu glavu, metalni točak i bronzani zupčanik. Sada idi u prostoriju sa statuom koja drži kameni vrč



Upotrebi merdevine da bi došao do statue i pokupi vrč. Uzmi merdevine i idi do džinovske pumpe.



Stavi vrč na postolje i riblju glavu u otvor na pumpi. Napunićeš vrč lavom. Sada idi do prostorije sa mašinom. Primetićeš da nedostaje jedan točak, pa upotrebi svoj



Lavu sipaj u otvor na vrhu mašine i dobićeš gomilu orichalcuma. Pokupi ih. Takođe, ponovo uzmi točak. Stavi kobasicu u grudni koš, a zatim ga iskoristi da uhvatiš krabu u prostoriji s bazenom



Nađi sobu sa ventilacionim kanalom koji vodi do zatvora u kome je Sofija. Moraš doći do onog „prozora" koji je postavljen u krajnjem levom uglu. Ubaci zrno orichalcuma u usta statue stražara. Statua će se aktivirati i ubiti nemačkog vojnika. Idi do ogromnih vrata koja su zaprečena bazenom



Ubaci orichalcum u statuu zmije, a kada se ona usija baci je u bazen. Voda će ispariti. Stavi orichalcum u usta ribe i vrata će se otvoriti. U zatvoru pokupi kameni deo koji je ostao od statue stražara. Pokušaj da podigneš rešetku, ali pošto je isuviše teška, brzo ćeš je ispustiti.



Zato idi do kanala i baci krabu u bazen sa oktopodom. Stani na splav u obliku krabe i ubaci orichalcum. Rešetke na kanalu ćeš otvarati pomoću kamenih diskova. Istražuj dok ne nađeš prostoriju u kojoj se nalazi deo neke mašine (sličan potkovici)



Sada možeš da aktiviraš mehanizam statue sa lancima. Nasloni merdevine na statuu i skini kamenu ploču. U sredinu postavi točak, a na njega kameni deo kojeg si pokupio u zatvoru. Preostale delove (zupčanik i „potkovicu") postavi tako da po upotrebi orichalcuma dođe do spuštanja leve ruke statue. Zbog toga je bolje da prethodno snimiš poziciju, kako ne bi džabe trošio dragocena zrna. Kada spustiš ruku, provuci jedan kraj lanca kroz alku na vratima, a drugi kraj kroz alku na levoj ruci. Pomoću mehanizma podigni ruku statue i vrata će se izvaliti. Pokupi metalnu šipku koja je ispala i vrati se do zatvora. Upotrebi šipku da podupreš rešetku kako bi se Sofija provukla ispod nje. Ponovo uzmi šipku i bićeš nagrađen Sofijinim poljupcem.

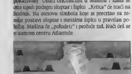


Vrati se do mesta gde si izvalio vrata i uđi u drugi prsten. Tu će Sofija preuzeti vodstvo, odvešće te do grobnice kralja Atlantide. Njegov duh će zaposesti Sofiju. Traži da ti da svoju ogrlicu. Pošto bude odbila, ubaci orichalcum u ogrlicu. Ona će se usijati, pa će je Sofija skinuti. Brzo je otmi ogrlicu, stavi je u zlatnu kutiju i zatim sve baci u bazen sa lavom. Pređi krahevom odru i uzmi njegov skiptar. Usput

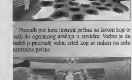
...će primetiti čudno deformisane kosti. Izađi iz grobnice i pogledaj (zapiši) simbole na zidu



Idi u prostoriju desno u kojoj se nalazi ogromna „krtica" za bušenje tunela. Precrtaj simbole na zemlji. Sedi za komande i ubaci metalnu šipku u levi, a skiptar u desni prorez (kao što su simboli na zidu pokazivali). Ubaci orichalcum u mašinu i kada se ona upali podigni skiptar i šipku. „Krtica" će izaći na hodnik. Na osnovu simbola koje si precrtao sa zemlje postavi skiptar i metalnu šipku u pravilan položaj. Mašina će „poludeti" i probiće zid. Naći ćeš se u samom centru Atlantide



Pronađi put kroz lavirint pećina sa lavom koji te vodi do ogromnog uređaja u središtu. Važno je da uočiš (i precrtaš) veliki crtež koji se nalazi na zidu centralne pećine



Kada stigneš do uređaja u centru Atlantide, postavi tri kamena na vreteno u položaj kako nalaže crtež na zidu pećine. Tako ćeš aktivirati mašinu. Ali, u tom trenutku će se pojaviti Kerner i nemački profesor koji je vodio celu operaciju. Iz razgovora sa njima saznaćeš da se radi o mašini za stvaranje natljudi, ali da Atlantiđani nisu imali uspeha sa njom. Rezultate njihovih eksperimenata si video u grobnici. Kerner će aktivirati mašinu, želeći da postane prvi natčovek, ali će proći kao i oni pre njega. Sledeći na redu je Indi, jer profesor ne želi da rizikuje. Ostaje ti još da ga zaplašiš da ćeš ga ubiti kad postaneš natčovek i on će uskočiti umesto tebe. Sledi još završna špica i tu je kraj ove izuzetne avanture

Slobodan MILJKOVIĆ
Slobodan MACEDONIĆ

Piše Emin SMAJIĆ

Hard Core Test



Šta sve treba da ima i da izdrži potencijalna mašina za igranje

Opšte je poznata stvar da igre danas predstavljaju najzahtevniji komad softvera. „Sve je više luđaka koji prolaze kroz crveno svetlo" *(„Balkanski špijun", prim. ur.)* i sve je više igara koje zahtevaju najjači procesor, najviše memorije... o CD-ROM drajvovima i ostaloj periferiji da i ne govorimo. To nas je navelo na ideju da testiramo jednu mašinu za igranje, na radost njenog prodavca

Na našem stolu našao se Pentium na 166 MHz sa 32 MB memorije, zvučnom karticom, brzom grafičkom karticom, CD-om i hard diskom. Sve to spakovano u mlatimudijalno... pardon, multimedijalno kućište sa zvučnicima i pojačalom. Razgrnuvši šoljice od kafe, ljuske semenki i znojavu košulju jednog od stručnih saradnika, našlo se mesta i za 21-inčni monitor (u narodu poznatijeg kao „veliki ekran"), robusnu „Cherryjevu" tastaturu i, naravno, džojstik – model Python

Prvo smo pristupili testiranju pojedinačnih komponenti. Monitor nam se učinio najžilavijim, pa smo ga odmah testirali na dejstvo gravitacione sile. Ispustili smo ga sa visine od metar i po, sem naprsline na prednjoj masci sve je bilo OK, što se ne bi moglo reći za palac jednog oglašavača koji se slučajno našao u blizini tokom testa. Čovek je od bola počeo skakutati i tom prilikom nagazio konektor, koji se potom deformisao, te ga je bilo neophodno ispraviti kleštima.

Tastatura renomirane firme „Cherry" i nije toliko kvalitetna koliko se priča. Naime, bez po muke smo iščupali sve tastere (inače, da znate – mačji stomaci slabo vare plastične „Cherryjeve" tastere)

Kućište je naoko izgledalo vrlo izdržljivo. Probali smo da oljuštimo boju oštrim predmetom i tek posle jačeg zapinjanja odlomio se komad boje i po koji opiljak. Dodatno ojačanje na kućištu odolelo je naskakivanju našeg prosečno teškog kolege, doduše, malo je ulubljena gornja strana, ali to zadovoljava naše kriterijume

Zvučnici ugrađeni u kućište su pristojnog kvaliteta i imaju vrlo solidnu mrežicu sačinjenu od gusto isprepletene žice. Grdno smo se namučili da šilom prodremo do membrane zvučnika, ali višegodišnje iskustvo je prevagnulo. Zvuk je posle toga bio nešto lošiji, ali čujan. Na ulaz pojačala kućišta greškom smo doveli 220 volti i izgor'o je samo pretpojačavački stepen, dok je pojačalo ostalo netaknuto, što svedoči o dobroj zaštiti pojačala. Kasnije smo premostili pretpojačalo i nesmetano nastavili dalje (doduše lemilica nam je bila malo jača pa su se neke komponente istopile, ali pojačalo je i posle toga puštalo krike i šaputanja)

Za svakog igrača jedna od bitnih stavki je upravljački uređaj. Ako zanemarimo tastaturu, ostaju nam miš i džojstik. Miš nam je pokvario zadovoljstvo testiranja, jer je otkazao posle prvog jačeg udarca šakom. Odmah smo prešli na džojstik kome bismo zamenili neotpornost na sledeći zahvat: nogom smo stali na postolje džojstika, a zatim cimnuli dršku (kao promena brzine u kolima), drška je pukla, no holšrafom smo je učvrstili na staro mesto. Možda nekome izgleda da je ovakav test džojstika neprimeren. Međutim, ima individua koje, kada im prilikom igranja kažeš „Gore! Gore!", krvnički cimnu dršku uvis i izbiju dušu sirotom Pythonu

Posle perifernog pregleda, zavirili smo u unutrašnjost. Ploča je solidnih performansi, stabilna je u radu i malo se greje. Ovo je možda zasluga dobro urađene višeslojne štampe. Grickalicom za nokte otkinuli smo komad ploče i uverili se da se radi o stvarno kvalitetnoj višeslojnoj štampi, sa dobro zaštićenim slojevima. Preskočićemo detaljisanje oko memorije, harda i flopija, koji su standardno dobro podnosili udarce (sudbine), namagnetisan odvijač i polivanje osvežavajućim pićima. Ono što nas je više zanimalo je spoj CD – zvučna kartica. Kartica je pokazala dobru izdržljivost, sem slabašnih konektora koje smo vrlo lako otkinuli sa štampe. Inače, CD-ROM drajv je izvanredno čitao diskove umazane „Nestle" sladoledom, a nasilno otvaranje vrata tokom rada skoro da nije ni primećivao

Nakon svega, čini nam se da konfiguracija može proći kao izdržljiva za igranje – jedino što posle testa celu mašineriju treba zameniti novom

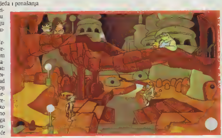
Proizvod ustupio „Krš & Lom d.o.o."

Korak po korak

Woodruff And The Schnibble Of Azimuth

Woodruff And The Schnibble Of Azimuth je definitivno jedna od najsmešnijih, najšašavijih, ali istovremeno i najtežih P&C avantura objavljenih za PC računare. Iako detektivske avanture klinca stupidnog izgleda i ponašanja deluju na prvi pogled kao da su prilagođene predškolskom uzrastu, problemi u ovoj igri mogu da zadaju velike muke i najiskusnijim avanturistima.

Zlatno pravilo koga se treba pridržavati tokom cele igre je da je potrebno razgovarati sa svakom osobom sve dok se dijalog ne počne ponavljati. Takođe, poželjno je često snimati poziciju zato što igra ima čudan običaj (da ne kažemo bag) da ponekad jednostavno ne prikaže predmet koji bi morao da se nalazi na nekom mestu. Sličan efekat se dešava i sa predmetima iz inventara. Dakle, ukoliko u rešenju piše da je nešto potrebno pokupiti na određenoj lokaciji, a toga nema nigde na ekranu, učitajte poziciju i probajte ponovo. Jednom će uspeti. Vratimo se Vudrufu i njegovim avanturama u gradu Vlurxtrznbnaxlu.





Ko sam ja?

Ispred kuće porazgovaraj sa čovekom, a zatim idi dve lokacije desno. Podigni drveni sanduk i nogom gurni navrtku. Pokupi je. Razgovaraj sa prosjakom koji sedi kraj potoka. Gađaj ga navrtkom i on će te pogoditi čizmom. Uzmi je i vrati se do svoje kuće. Čizmom pogodi drugu čizmu koja leži iznad kućnih vrata. Probaj da obuješ čizme i Vudruf će naći sliku svoga oca. Pokupi dugme sa zemlje. Idi desno, tetkici koja plete pokaži očevu sliku i dobićeš novinski članak koji govori o njegovim istraživanjima. Pregazi potok na susednoj lokaciji, ponovo pokupi navrtku i nastavi desno. Ispred bara pokupi perje iz džaka, a zatim uđi unutra. Razgovaraj sa ženom u gornjem desnom uglu ekrana i dobićeš slovo „A". Posle dužeg razgovora ona će ponuditi da te nauči da čitaš. Pokaži joj novinski članak. Videćeš da se u blizini pojavljuje konobar na elastičnom užetu. Sačekaj ga i iz džepa mu ukradi otvarač za boce. Porazgovaraj zatim sa čovekom koji sedi za šankom (J. F. Sebastian) i dobićeš šoljicu kafe. Na kraju razgovora ćeš biti „teleportovan" do mesta gde ćeš pokupiti četku.



Ispred bara daj kafu pijancu i dobićeš napravicu po imenu „Weather Watch". U pitanju je nekakva vrsta časovnika koji daje tačnu informaciju o vremenu početka neke vremenske nepogode. Namoči četku u katran. Na susednoj lokaciji šutni par puta konzervu i moći ćeš da je pokupiš. Naravno, uzmi i zrno pasulja. Idi dva puta levo i mutanta potapši po ramenu. Nastavi levo i slovo A stavi na kamen u koji je urezano isto slovo. Dobićeš uređaj koji se zove tobozon. Upotrebi lift pored svoje kuće.

Meteorska kiša

Idi levo, razgovaraj sa čovekom koji stoji pored vrata i uđi u prodavnicu. Koristeći navrtku zategni obrtno kolo unutar koga trči „pacov" i tako ćeš zaustaviti ventilator koji hladi čoveka koji sedi na ulici. On će zaspati, a ti pokupi veštački prst koji leži kraj njega. U prodavnici priđi papagaju koji netremice bulji u sliku lepotice. Zamaži sliku pomoću natopljene četke i stavi papagaju perje. U desnom uglu prostorije u kome vlada totalni mrak videćeš „glapper", „flopper" i prekidač. „Glapper" stavi u srednji položaj, „flopper" u zadnji i pritisni prekidač. Ako si sve tačno uradio pojaviće se nekakav nos. Gurni veštački prst u nos (!) i vrata će se otvoriti. Prođi kroz kockarski klub i na sledećoj lokaciji razgovaraj sa ženom koja je nekada bila kraljeva sekretarica. Prodrmaj nekoliko puta fliper i dobićeš novčić. U blizini se nalazi džek-pot automat. Kockaj se sve dok ne nakupiš petnaestak novčića. Idi dva puta desno (klikni na meteor kako bi ga uklonio sa puta) i koristeći lift popni se do „Big-Wig's Area".

Pogledaj dve reklame, u prodavnici kupi naočare i veštačku bradu, a sa robotovih grudi skini „košulju". Klikni na mrlju na podu i odnekud će doleteti vreća sa smećem. Pokupi je. Upotrebi tobozon i pošto odgledaš očevu poruku pozovi broj TV kanala „Heart to Body". Dobićeš novi broj. Odmah ga iskoristi i voditeljka će ti reći da će te redakcija kontaktirati kada za to dođe vreme. Sačekaj malo i ponovo upotrebi tobozon. Bićeš pozvan i saznaćeš privatni broj madam Coh Cott. Pozovi je i pričaj sa njom dva puta. Sada idi levo i od Mudraca Umetnosti kupi šešir. Popričaj sa njim i dobićeš šifru za ulazak u njegov stan. Ispred ulaza u hram razgovaraj sa stražarem i on će zahtevati da mu doneseš najtvrđi orah na svetu. Vrati se do administrativnog centra i od prodavca oraha ćeš saznati da je najtvrđi orah kupio vlasnik Virtual Reality mašine.

Upotrebi tobozon i pogledaj meteorološki izveštaj. Pažljivo slušaj šta spiker govori i saznaćeš na kojoj se lokaciji u gradu očekuje meteorska kiša. Idi tamo, upotrebi vremenski časovnik i sačekaj. Kada meteor padne uzmi jedan njegov komadić. Sada idi do vlasnika VR mašine i u zamenu za komadić me-

Korak po korak

teora dobićeš orah Ali, kada orah budeš odneo stražaru on će tražiti od tebe da ga nekako razbiješ Saslušaj novu vremensku prognozu i ovoga puta obrati pažnju na činjenicu da se negde u gradu očekuje udar ogromnog meteora Idi do lokacije na kojoj si četku umočio u katran I sa orahom učini isto Na mestu gde se očekuje udar meteora upotrebi vremenski časovnik i na markaciju (X), koju će Vudruf nacrtati, zalepi orah Meteor će pasti i razbiti ga Pokupi srž odnesi ga stražaru i udi u hram

U hramu

Pročitaj poruku na vratima Mudraca Vremena, pokupi kanister sa gorivom i poklopac od kante za smeće Na drugom nivou ukucaj šifru na vratima Mudraca Umetnosti i pričaj sa njegovom ženom Takođe, saznaj kakve probleme ima Mudrac Reči Ukucaj šifru na vratima od većnice i otvoriće se mali prozor Klikni na njega i Vudruf će ukloniti rezu. Uđi unutra I razgovaraj sa Mudracem Vremena Na trećem nivou pročitaj poruku Mudraca Snage - dobićeš kôd za ulazak u sobu sa prestolom. Pomoću šifre otvori vrata od stana Mudraca Reči i na prozoru će se pojaviti njegov kućni ljubimac Razgovaraj sa njim, daj mu zrno pasulja i dobićeš prvi zvučni slog (syllable) U dvorani sa prestolom popričaj sa Mudracem Snage Pokupi gumu za žvakanje i pogledaj kuvarski meni u desnom uglu Kralj će ti odati tajnu drugog zvučnog sloga Predaj mu otvarač za boce i on će te proizvesti u viteza. Dobićeš privezak za ključeve

Na zidu ćeš naći spisak magija Sve magije se prave kombinovanjem tri odgovarajuća zvučna sloga Za početak, lako možeš napraviti magiju sećanja (leading syllable + basic syllable + leading syllable) Na ulazu u hram ćeš ponovo sresti Mudraca Reči Uzvikni pred njim osnovni zvučni slog (basic syllable) i dobićeš dva nova kôda za otvaranje vrata Žena Mudraca Plodnosti će ti reći da je njen muž nestao, a u kući Mudraca Zdravlja ćeš naći poruku iz koje ćeš saznati da je otišao da popravi kvar na VR mašini

Napusti hram i idi u prodavnicu u kojoj si „obradio" papagaja Na stolu ćeš videti časovnik koji radi na vodu Žvakom zapoši probušenu cev, a zatim koristeći tobozon proveri na kojoj lokaciji će padati kiša Idi tamo upotrebi vremenski časovnik i na markaciju X stavi šešir Kišnicu koja se bude skupila sipaj u vodeni časovnik i dobićeš treći zvučni slog (time syllable) Ponovo uzmi gumu za žvakanje – trebace ti Sastavi magiju za putovanje kroz vreme (time syllable + basic syllable + leading syllable) i upotrebi je pored statue koja se nalazi dve lokacije levo od tvoje kuće Vratićeš se stolecima nazad u prošlost.

Sažaljevaj samog sebe

Najpre pogledaj napuštene domove i zaviri u nekakvu „teglu' Pomeri stenu ispod nje iz šlema uzmi ribu i ubaci je u oklop ratnika koji pozira skulptoru Pokupi kukuruz i trozubac. Razgovaraj sa Buzukom na samrti, pokaži mu privezak za ključeve I on će ti reći šifru koja otvara sef u dvorani sa prestolom Duni u rog i ispod stene ćeš začuti glas Pomeri jednu stenu ručno, a dve uz pomoć trozupca Uhvati jadnog Buzuka za noge izvuci ga i popričaj sa njim Vrati se u sadašnjost i izvadi iz oklopa statue skamenjenu ribu

Razgovaraj sa vlasnikom VR mašine i plati mu za jednu seansu Sedi u stolicu I ubrzo ćeš u imaginarnom svetu sresti Mudraca Zdravlja Od njega ćeš dobiti novi zvučni slog Sada možeš napraviti dijagnostičku magiju (basic syllable + healing syllable + basic syllable) Idi do ulaza u fabriku i pogledaj novinski isečak. Sedi na klupu i malo sažaljevaj samog sebe (?) (klikni nekoliko puta na Vudrufa) Zatim pritisni prekidač u levom uglu i pojaviće se mali Buzuk sa maramicom Ponovo se isplači I pritisni prekidač Ovog puta Buzuk će ti doneti pismo od oca Pročitaj ga i pozovi kanal čiju si šifru dobio Idi do hrama i u kraljevskoj sobi otvori sef Dobiceš energetski zvučni slog. „Otpevaj" ga pred Mudracem Snage i on će povratiti svoju energiju Sada idi do većnice i Mudracu Vremena reci njegov zvučni slog (time syllable) Dobićeš novi slog koji će ti omogucitI stvaranje magije snage (energy syllable + advice syllable + basic syllable)



Idi do trga gde si uzeo veštački prst i pogledaj oglas na vratima Videćeš da se traže novi radnici u fabrici za pakovanje šešira. Pozovi službu za zapošljavanje I službenica će tražiti da joj pošalješ potvrdu o rođenju (izvod iz matične knjige rođenih?) i „savršenu" fotografiju Idi do administrativnog centra i službenika zamoli da ti da potvrdu Pošto će te on odbiti *(valjda je čovek izučio školu u našim poštama i bankama, iskustvo autora teksta)* iskoristi magiju snage i posle kraćeg (fizičkog) ubeđivanja birokrata će postati veoma ljubazan Iskoristi tobozon i u prorez ispod displeja gurni potvrdu Idi levo i priđi brotoflatronu (foto-aparat) Ubaci novčić I slikaj se jednom u „prirodnom" izdanju Sada se maskiraj na sledeći način prvo upotrebi parče „košulje" zatim naočari, veštačku bradu, četku sa katranom i, konačno, kukuruz Ponovo se slikaj i tu (savršenu) fotografiju pošalji tobozonom u službu za zapošljavanje Dobićeš potvrdu da si primljen u radni odnos



Klub moralista

Ispred zatvora (lokacija levo od fontane koja je presušila) razgovaraj sa stražarem, a zatim pokupi školjku I kamenu ruku. Pojaviće se neki tip koji će te u daljem toku igre često gnjaviti Međutim moraš ga saslušati jer će ti na kraju svakog razgovora dati po jednu moć koja je bitna za završnicu igre U stenu u kojoj je urezana riba stavi kamenu ribu i dobićeš veoma koristan predmet – transportozon Pomoću njega možeš direktno „skakati" na lokacije na kojima si do tada bar jednom bio Idi levo, odmah se vrati do zatvora i kroz rešetku uđi u laboratoriju Pokupi seme, Idi levo I gorivo sipaj u motor koji pokreće veliki ventilator Uključi ga i stavi prst među lopatice (!) Bićeš odbačen pravo u Klub moralista

Razgovaraj sa papagajem i on će otvoriti vrata U vatru ubaci vreću sa smećem I tako ćeš zadimiti prostoriju Idi gore i udi u predsednikovu kancelariju On upravo uvežbava svoj najnoviji govor Primetićeš da mu stalno spadaju pantalone i zato mu ponudi dugme Kada on ode pregledaj sve video kasete i saznaćeš za novi zvučni slog Napravi magiju sreće (artistic syllable + basic syllable + advice syllable) i izađi iz kluba Pogledaj grafit i moći ćeš da pričaš sa dosadnim tipom Vrati se u laboratoriju i idi desno do ludnice Magiju sreće upotrebi na tužnom ludaku i on će ti reći kako glasi zeleni zvučni slog. Da bi se vratio u laboratoriju nokautiraj bolničara i povuci polugu kraj vrata Smućkaj magiju za rast (basic syllable + green syllable + advice syllable) i iskoristi je kod profesora koji izvodi eksperimente Priđi Mudracu Plodnosti I reci mu kako glasi zeleni zvučni slog

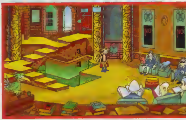
Idi do mesta gde Mudrac Umetnosti prodaje šešire I podseti ga kako glasi njegov zvučni slog (artistic syllable) Seme posadi u suvu fontanu, a zatim ga zalij kišnicom iz šešira Niči će biljka čiji ćeš plod pokupiti Uđi u hram, ukucaj šifru na vratima gde stanuje Mudrac Ukusa i kada on promoli glavu kroz prozor daj mu plod Dobiceš jelo po imenu „bouzouioli" Udi u većnicu i videćeš da je sada konačno svih sedam Mudraca ponovo na okupu Iz njihovog razgovora ćeš saznati da ti je za konačan obračun sa zlim bićem koje se uvuklo u BigWiga potreban specijalni kanister zvani „schprotznog" (?) Na kameni sto u centru dvorane stavi konzervu I Mudraci će napraviti dotičnu spravicu Pokupi je, poslednji put razgovaraj sa svakim Mudracem I napusti hram Kod fontane se spusti na niži nivo i uključi javni tobozon

Rad je stvorio čoveka

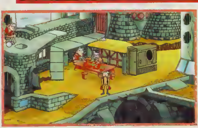
Konačno je došao trenutak da u fabrici pokažeš svoju veštinu Ispred ulaza portiru daj potvrdu i udi unutra Razgovaraj sa šefom smene i dobićeš zadatak da pakuješ šešire Postupak je sledeći Sa gornje pokretne trake uzmi šešir i proveri njegov izgled pomoću ogledala Ukoliko šešir ima trostruki vrh, baci ga u kontejner za otpad Kada pokupiš ispravan še-

Korak po korak

šir pritisni prekidač desno i pojaviće se kartonska kutija. Uzmi je i stavi na donju pokretnu traku, a zatim u nju ubaci šešir. Sada brzo idi levo i stani na lokvu ulja (na njeno najsvetlije mesto). Ukoliko si pogodio tačan položaj, Vudruf će uhvatiti kutiju i baciti je ka robotu koji uvezuje kutije. Brzo idi do robota i stavi prst na čvor dok on vezuje kanap. Pošto konačno upakuješ jedan šešir ponovo porazgovaraj sa smenovođom. Posle fizičkog obračuna sa njim naći ćeš se u ludnici.



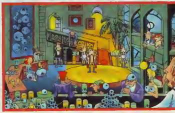
Klikći na Vudrufa sve dok on ne otpadne sa kuke. Pokupi parče žice i njome zagrebi po levom zidu. Izvadi ekser i pomoću njega obij bravu. Idi desno i razgovaraj sa ludakom koji ima levak na glavi. Saznaćeš broj poreske službe. Pored ormančića ćeš primetiti rupu. Tu iskoristi ekser i moći ćeš da otvoriš vratanca. Pokupi svoje stvari i tobozonom pozovi poresku službu. Idi do ulaza u bar i ponovo popričaj sa čovekom kome si nekada dao šoljicu kafe. Upotrebi magiju sećanja i ispostaviće se da se radi o zatvorskom čuvaru. Daj mu svoju fotografiju i on će ti dati papir sa spiskom pravila za igranje remija. Pozabavi se prekidačem u blizini i ponovo će se pojaviti dosadni tip. Idi desno i pomoću magije snage razbij staklo prodavnice igračaka i uzmi zmaja.



U zatvoru

Stražar na ulazu u zatvor će ti reći da ti je za posao čuvara potreban novi formular. Od birokrate u administrativnom centru zatraži formular, a kada ti on bude rekao da je zaboravio gde ga je ostavio iskoristi magiju sećanja. Vrati se do zatvora i stražaru pokaži formular. U zatvorskom krugu se pridruži čuvarima i zaigraj sa njima remi. Sačekaj malo, a onda se izvini sa objašnjenjem da ideš u toalet. Popni se na „sprat" i sa krova uzmi krpu. Čuvari će te pozvati da nastaviš igru. Opet se izvini i sada krpom obriši obližnji zaprljani prozor. Pojaviće se robot-spremačica. U njega ubaci papir sa pravilima za igranje remija i robot će te zameniti u igri. Sada slobodno prođi kroz leva vrata, a zatim gore ka zatvorskom tornju.

U podnožju tornja pogledaj vremensku prognozu i to ponavljaj sve dok ne čuješ da će u blizini zatvora duvati uragan. Iskoristi vremenski časovnik i na markaciju X postavi zmaja. Vetar će dunuti i podići će te na sledeći nivo. Razgovaraj sa zatvorenikom i on će ti omogućiti da se popneš na treći nivo. Nipošto ne uzimaj konopac već samo klikni kamenom rukom na njega. Dobio si kuku koju ćeš iskoristiti na levoj ukrasnoj statui. Ponovo će se pojaviti dosadni tip i reći ti da si konačno spreman da saznaš tajnu levitacije. Idi sada do platforme sa velikim ventilatorom i ispred njega upotrebi moć levitacije (klikni ikonom na ventilator). Bićeš oduvan i doletećeš do terase luksuznog apartmana. Pozovi dva puta madam Coh Cott i bićeš pozvan na žurku. Školjku stavi u mali otvor na statui Buzuka i dobićeš poslednji zvučni slog. Pomoću njega napravi magiju shvatanja (intuitive syllable + intuitive syllable + basic syllable). Na tabli otkucaj šifru koju si dobio od madam Coh Cott i na vratima će se pojaviti „stražar" koji će umesto propusnice tražiti da mu pokažeš veštačko oko.



„Eye Party"

Idi do lokacije sa VR mašinom i razgovaraj sa šibicarem. Da bi pogodio ispod koje čaše se krije oko iskoristi magiju shvatanja. Oko će, međutim, ubrzo nekud odleteti. Naći ćeš ga ispred prodavnice igračaka. Idi do zatvorskog tornja i ovog puta iskoristi kuku na desnoj ukrasnoj statui. Kada se popneš na vrh aktiviraj magiju shvatanja na zidu. Vudruf će ukapirati da sa ciglom nešto nije u redu, gurnuće je i ući unutra. Razgovaraj sa ocem i na kraju ćeš dobiti „viblefrotzer" napravicu zahvaljujući kojoj je Vudruf postao ono što jeste. Vrati se na terasu apartmana i „stražaru" pokaži veštačko oko. Uđi unutra i primetićeš da na zabavi vlada totalna apatija. Zato aktiviraj dijagnostičku magiju na madam Coh Cott i shvatićeš da je za sve kriv glavni negativac. Idi do laboratorije i tamo smućkaj protivotrov. Vrati se na žurku i u čašu kraj madam Coh Cott sipaj protivotrov. Ona će se probuditi, ali će biti još uvek deprimirana. Ništa zato, iskoristi magiju sreće i sve će ponovo biti u redu. U njenoj sobi pomiluj kuče i obavi poduži razgovor. Na izdanku biljke upotrebi formulu za rast i nići će drvo pomoću koga ćeš se popeti do BigWigovog apartmana. Za sada nemoj ići gore, već se uputi do ulaza u fabriku i razgovaraj sa sledbenicima Schnibble sekte. Njihov vođa će ti reći tajnu mantru koju ćeš iskoristiti da bi ušao u prostorije sekte na BigWigovom trgu (klikni mantrom na mikrofon pored vrata).

U svetilištu prvo razgovaraj sa glavnim propovednikom, a zatim stani na kružno postolje i pridruži se molitvi. Izgovaraj svoju mantru svaki put kada dođe red na tebe (mantrom klikni na postolje). Posle tri kruga aktiviraj levitaciju. Pokušaj da uključiš kompjuter, a zatim pitaj propovednika u čemu je problem. U kasicu ubaci novčić, uključi kompjuter i on će zatražiti šifru. Ubaci još jednom novčić u kasicu i pitaj propovednika za šifru. Ukucaj šifru u kompjuter, a da bi pristupio mreži po treći (i poslednji) put ćeš morati da se odrekneš novčića u korist sekte. Sada stani pored dva gonga i udari ih sledećim redom: veliki, veliki, mali, veliki, mali i mali. Ova „muzika" će hipnotisati ostale članove sekte tako da ćeš iz nosa gigantske lobanje moći da uzmeš „ceedeerom". Vrati se do apartmana madam Coh Cott i popni se uz biljku.

Veliko finale

Dodirni energetski zid, a zatim iskoristi moć levitacije. Dođi do BigWiga i upotrebi poklopac od kante za smeće. Kada on počne da ukucava nešto u kompjuter brzo se popni uz stepenice sa leve strane i u prorez ubaci „ceedeerom". BigWig će ostati hipnotisan. Stavi mu „viblefrotzer" na glavu i iz njegovog tela će izaći stvarni uzrok svih problema, zli đavolak. Pregledaj odeću na stolici i pokupi magnetnu karticu, a zatim pritisni prekidač da bi se pojavile stepenice. Popni se gore i razgovaraj sa bićem. Kada se ono useli u Vudrufa iskoristi „bouzouloli". Na kuku okači „schprotznog" i rupu zapuši žvakaćom gumom. Pokušaj da obiješ levu bravu i đavolak će se spremiti na novi skok. Povuci polugu na „schprotznogu" i biće će biti uhvaćeno. Magnetnu karticu ubaci u bravu i strpljivo sačekaj da se pojavi drugi nastavak Vudrufovih dogodovština.

Slobodan MACEDONIC

Korak po korak

Flight Simulator 5.1

Ako vam neko kaže da je sve počelo 17. decembra 1903. godine a nastavilo se marta 1983. godine, nije vam mnogo rekao. Ali, samo na prvi pogled. Te 1903. desio se prvi čovekov let koji se nije završilo katastrofalno, a 1983. u „SubLogicovim" laboratorijama u državi Ilinois započeo je projekat pod nazivom *Flight Simulator*. Prva verzija je zaživela nakon devet meseci. Nije prošlo mnogo vremena, a pojavila se verzija *Flight Simulator 2* za C64, a odmah zatim i za Amigu. Usledile su znatno poboljšana treća verzija i kao šlag na tortu stigla je verzija 4 za PC platformu. O njenom kvalitetu govori činjenica da ju je FAA („Federal Aviation Administration") odobrila kao učilo za obuku i trenažu pilota u instrumentalnom letenju avionom Cesna 182 (naravno uz nešto dodatnog hardvera – pilotskog volana i pilotskih pedala). Ovakva obuka ukoliko je izvedena od strane ovlašćene škole (instruktora) priznata je od strane SAD. Naravno, nastavak obuke mora da bude dopunjen i određenim brojem časova letenja na pravom avionu. Taman kada smo mislili da je vrhunac tu, stigao je *Flight Simulator 5*, a potom i verzija 5.1.

Savršena grafika do najsitnijih detalja, kako instrumenata u kokpitu, tako i okoline, daje potpun osećaj realnosti letenja. Ono što se može posmatrati tokom simuliranog leta potpuno je adekvatno vidiku iz pravog aviona. U završnom prilazu sletanja možete posmatrati druge letelice u poletanju (ili sletanju), ili servisna vozila kako manevrišu na aerodromu. Uslovi letenja (koji su podesivi): godišnje doba, oblaci, vetrovi, doba dana i turbulencije, tu su da upotpune osećaj pilotiranja letelicom.

Na raspolaganju su tri aviona i jedna jedrilica: Cesna 182 (potpuna kopija prave Cesne), klipni jednomororac koji se u većini pilotskih akademija koristi za obuku pilota za sportsku dozvolu i neke više stupnjeve, Learjet 35a, mali mlaznjak i SopWith Camel dvokrilac, kao i Schweizer 2-32, laka jedrilica.

Neophodan hardver za pristojan rad osnovne verzije *Flight Simlatora 5* obuhvata minimalno 386 računar sa bar 14 MB prostora na hard disku, 530 KB radne memorije i 2 MB EMS-a, VGA ili SVGA karticu i opciono, zvučnu karticu, džojstik ili „pilotske komande". Naravno, jasno je da pravilo „koliko para – toliko muzike" i ovde uzima maha, pa ako želite prikaz do najsitnijh detalja, *Flight Simulator 5* startujte barem na nekom 486 računaru. Pored osnovnih elemenata (koji služu u originalnom paketu) postoje brojna proširenja kako scenarija (okolina, aerodromi) tako i letelica.

Potrudićemo se da što je preciznije i stručnije moguće, objasnimo osnovne postulate letenja na Cesni 182, a kada se oni usvoje sve ostalo je stvar vežbe. Kao veliki fan(atik) letenja, naglašavam da je letenje na Cesni u *Flight Simulator* uslovima „ono pravo".

Po startovanju *Flight Simulatora* pozicionirani ste na pisti malog aerodroma na čikaškom poluostrvu Meigs. Pre početka leta, po standardnoj proceduri neophodno je izvršiti niz bitnih provera, koje ćemo mi preskočiti, ali se vi svakako nemojte povesti za našim primerom.

Eleronima se avion naginje oko uzdužne ose u vazduhu. Dok ste na zemlji i krećete se po pisti, a jak vetar vam duva sa boka, elerone naginjete u pravcu dolaska vetra i time održavate pravac aviona. Kormilom pravca u vazduhu avion se naginje oko vertikalne ose, a na zemlji se oni koriste kao volan u automobilu. Na pravom avionu oni se pokreću pedalama.

Pri izvođenju okreta u vazduhu neophodno je sinhronizovano pomerati elerone i kormilo pravca kako bi se rezultanta sile teže i centrifugalne (centripetalne) sile usmerila pod pravim uglom u odnosu na pod aviona (kuglica variometra u centralnom položaju). U početnim letovima u Sim meniju uključite Auto Coordination, čime će se uz komandovanje eleronima sinhronizovano pomerati i kormilo pravca.

Kormilom dubine rotirate avion oko poprečne ose i ono praktično služi za penjanje/poniranje (naravno, uz adekvamo komandovanje „gasom").

Flapsovi su simetrično postavljeni na izlaznim ivicama levog i desnog krila, a njihovim spuštanjem povećava se čeoni otpor aviona i uzgon. Njihova uloga je da obezbedi manju vazdušnu brzinu i strmiji ugao poniranja, ali se koriste i za skraćivanje dužine poletanja ili smanjivanje brzine sloma uzgona pri sletanju.

Pošto ste shvatili osnovne komande, proučili insrtumente (nadam se) i upoznali se sa načinom upravljanja preko tastature, pokušaćemo da uzletimo. Otpustite parkirnu kočnicu. Dodajte pun gas i zadržavajte avion u osi piste. Pre odvajanja glavnog točka od piste nos se odiže i to je rotacija koja je kod Cesne na otprilike 50 čvorova. Ukoliko niste pomerali trimer dubine iz neutralnog položaja, nakon brzine rotacije avion će sam uzleteti. Intezitet penjanja se ne može podešavati samo podizanjem ili spuštanjem nosa aviona, već se mora kombinovati sa brzinom aviona. Po dostizanju visine od oko 3000 stopa predite na horizontalni let sa brzinom od oko 120 čvorova. Najbolji način je da blago spustite nos i oduzmete gas. Nije teško kada se uvežba. Kada variometar pređe u neutralan položaj, letite stabilno.

Na redu su zaokreti u koje ulazite istovremenim komandovanjem eleronima i kormilom pravca. Probaćemo da okrenemo udesno. Komandujte desnim eleronom i desno kormilom pravca (ili, ukoliko ste setovali u Sim meniju Auto Coordination, samo desnim eleronom) i avion počinje da se naginje i skreće u željenu stranu. Kada nagib na veštačkom horizontu dostigne oko 20° centrirajte komande i zaokret se i dalje vrši sve dok ga ne zaustavite komandovanjem na suprotnu stranu do momenta „ispravljanja" aviona, nakon čega centrirate komande. Imajte u vidu inertnost aviona, tako da izlazak iz zaokreta otpočnete dovoljno rano (ako želite da uđete u kurs 210

KOMANDE LETA:	
Kočnice	'.'
Nesimetrično kočenje	'F11/F12'
Parkeng kočnica uključena	'Crtl-.'
Parkeng kočnica isključena	'.'
Grejač karburatora uključenje/isključenje	'H'
Magneti	'M', '+/-'
Stajni trap gore/dole	'G'
Svetla uključena/isklučena	'L'
Strobo svetla	'O'
Gašenje mlaznog motora	'Ctrl-Shift-F1'
Paljenje mlaznog motora	'J', '+/-'
Dim iz izduvnika	'I'
Autopilot isključen/uključen	'Z'
Opcija „Land Me"	'X'
Koordinate uključene/isključene	'Shift-Z'
Pauziranje igre	'P'
Zvuk uključen/isključen	'Q'
ELERONI (naginjanje aviona)	
desno	'Num 6'
centriranje	'Num 5'
levo	'Num 4'
KORMILO DUBINE.	
Trimer gore	'Num 1'
Trimer dole	'Num 7'
Nos gore	'Num 2'
Nos dole	'Num 8'

KORMILO PRAVCA:	
Desno	Num Enter'
Centriranje	'Num 5'
Levo	'Num 0'
FLAPS (zakrilca):	
Uvučen	'F5'
10 stepeni	'F6'
30 stepeni	'F7'
40 stepeni	'F8'
SNAGA MOTORA.	
Relant	'F1'
Povećavanje	'Num 9/F3'
Smanjivanje	'Num 3/F2'
Maksimalni gas	'F4'
IZBOR RADIO-OPREME.	
NAV	'N-1/2'
DME	(NAV1/NAV2) 'F-1/2'
VOR	'V-1/2'
ADF	'A', 'A'A', 'A'A'A'
COM	'C' ili 'C'C'
Transponder	'T', 'T'T', 'T'T'T', 'T'T'T'T'
PODEŠAVANJE RADIO-OPREME.	
Povećavanje (za selektovani uređaj)	'+'
Smanjivanje (za selektovani uređaj)	'-'
VISINA.	
Gore	'Q'
Dole	'A'

Brzo gore	'F4'
Brzo dole	'F1'
Stop	'F6' ili 'F7'
NAGIB	
Desni	'Num 9'
Levi	'Num 7'
Stop	'Num 5'
HORIZONTALNO POMERANJE.	
Desno	'Num 6'
Levo	'Num 4'
Napred	'Num 8'
Nazad	'Num 2'
Stop	'Num 5'
PROMENA KURSA:	
Desno	'Num 3'
Levo	'Num 1'
Stop	'Num 5'
NAPADNI UGAO AVIONA.	
Nos gore	'9'
Nos dole	'0'
Nos brzo gore	'F5'
Nos brzo dole	'F8'
Stop	'F6' ili 'F7'
KOMANDE U SLEW MODU	
(brzo pomeranje aviona u prostoru)	
Slew mode uključivanje/isključivanje	'Y'
Resetovanje položaja	'Space'

Korak po korak

INSTRUMENTI:

1 Brzinomer meri stvarnu vazdušnu brzinu u čvorovima (nautičkom miljama na čas) korigovanu za vrednost gustine vazduha na datoj visini - TAS (True Air Speed)
2. Koordinator zaokreta ima dva dela Prvi pokazuje ugaonu brzinu zaokreta, a drugi koordinaciju komandi skretanja
3 Veštački horizont pokazuje naginjanje aviona (bank) i ugao nosa aviona u odnosu ne stvarni horizont (pitch)
4. Žiro-direkcional pokazuje pravac leta aviona (kurs)
5 Pokazivač položaja elerona Kada strelica krene desno, avion se naginje udesno i obrnuto
6. Pokazivač položaja kormila dubine. Kada strelica krene nagore, elevator se diže i avion diže nos i obrnuto
7 Pokazivač položaja krme pravca Kada strelica krene nadesno (u stvarnom avionu pritisnuta je desna pedala), avion skreće udesno
8 Visinomer meri visinu u stopama u odnosu na srednji nivo mora, takozvani MSL (Mean Sea Level). Čita se kao časovnik. Podešava se prema barometarskom pritisku (pritiskom na taster 'B')
9. Variometar meri vertikalnu brzinu letelice, odnosno penjanje ili poniranje aviona u stopama u minuti
10 NAV1 pokazivač radio-smera i ravni poniranja je osnovni instrument u instrumentalnom letenju i prilaženju aerodormima Treba ga podesiti ne frekvenciju VOR-a ili lokalajzera za pri IFR (Instrument Flight Rules) prilazu aeorodromu opremljenom ILS (Instrumental Lending System) uređajima
11 NAV2 – isto kao i za NAV1, sem što NAV2 nema mogucnost prikaza ravni poniranja
12 Kompas pokazuje kurs letelice
13 Pokazivač zuma prikazuje faktor približenja objekata u odabranom prozoru
14 Indikator svetla pokazuje da li su navigaciona svetla i svetla instrumentalne table uključena Sva svetla se uključuju sa 'L', samo sletni reflektor sa 'Ctrl-L', a instrument tabla sa 'Shift-L
15 Indikator strobo svetla pokazuje da li je trepćuće svetlo protiv sudara uključeno
16. Indikator autopilota pokazuje da li je autopilot aktivan
17 Komunikacioni radio se podešava na frekvenciju ATIS-a (Automatic Terminal Information Sevice) aerodoroma kako bi dobijali podatke o vremenu, pisti u upotrebi i vrsti prilaza
18 Frekvencija NAV1 uređaja podešava se na frekvenciju VOR-a ili ILS-a koji želimo koristiti za NAV1
19 Frekvencija NAV2 – isto kao i za instrument 18
20 Kontrolna kutija radio-kompasa, značajna je ukoliko umesto NAV2 uređaja želite da koristite radio-kompas ('Shift Tab'), koji je najstariji instrument u avio-navigaciji
21. Pokazivač temperature vazduha pokazuje temperaturu izvan aviona
22 Ručica gasa komanduje snagom motora
23 Ručica za promenu koraka elise – menja nagibni ugao krilaca elise čime se smanjuje ili povecava potisak.
24. Ručica za kontrolu smeše upravlja odnosom gorivo-vazduh u karburatoru (slično sauhu kod kola)
25 Pokazivač trimera dubine prikazuje vrednost trimovanja elevatora
26 Pokazivač količine goriva u levom tanku
27 Pokazivač količine goriva u desnom tanku
28 Pokazivač temperature ulja u motoru
29 Pokazivač pritiska ulja u motoru
30 O-M-I svetla koja se pale u finišu ILS sletanja i upozoravaju pilota na udaljenost od piste uz pomoc radio farova i to (redom) Outer – spoljni, Middle – srednji i Inner – unutrašnji radio far
31 DME1 pokazivač rastojanja između aviona i fara koji prati NAV1 uređaj
32 DME2 pokazivač rastojanja između aviona i fara koji prati NAV2 uređaj
33 Transponder koji služi za identifikaciju aviona na radaru ATC-a (Air Traffic Control)
34 Indikator grejača karburatora pokazuje da li je grejač uključen ili ne
35 Pokazivač položaja stajnog trapa pokazuje da li su točkovi uvučeni ili spušteni
36 Pokazivač polozaja flapsova
37 Merač temperature izduvnih gasova pomaže vam da ne dužim letovima podesite optimalnu smešu.
38 Manifold Pressure pokazuje pritisak u ulazu gorivnog sistema u zavisnosti od količine smeše
39 Obrtomer pokazuje broj obrtaja motora u minuti.
40 Casovnik (standardni digitalni), ako se pitate šta će on tu, obavezan je prema propisima FAA kao deo IFR opreme
41 Indikator brzine simulacije
42 Prekidač magneta pokazuje da li su uključeni ili ne, a oni služe kao generatori struje (slično alternatoru kod automobila).





izlaz iz zaokreta komandujte na recimo, 200°) Po završetku zaokreta obavezno proverite visinu, jer pri okretima avion blago ponire Da biste to sprečili, kormilo dubine blago povucite ka sebi pri zaokretu.

Poniranje i sletanje su svakako najkompleksniji delovi leta i pošto smo uvežbali uzletanje stabilani let i zaokrete možemo pokušati da izvedemo i sletanje Okrenite avion ka aerodromu Mejgs, pri visini od oko 3000 stopa Oduzmite gas i avion će početi da ponire Podizanjem elevatora održavate konstantnu brzinu Spuštajte se do visine od oko 1000 stopa iznad visine piste a pošto je vaša pista na 593 stope vaša ciljna vrednost je 1593 – neka bude 1600 Stabilizujte poniranje a nastavite ga tek kad vidite pistu Proverite da li je trap izvučen i nosom aviona nanišanite centralnu liniju piste Smanjite gas na oko 70 čvorova Na oko 50 iznad piste pređite na horizontalni let i blago zarotirajte avion To je ravnanje i pri njemu avion gubi brzinu Usled usporavanja avionu „pada" nos te podignite još malo elevator Glavni točkovi uz škripu dodiruju pistu, a kormilo visine bi u tom trenutku moralo da bude u krajnjem gornjem položaju. Uskoro se spušta i prednji točak. Održavajte pravac aviona uz povremeno pritiskanje kočnice Po zaustavljanju taksirajte do kraja piste Ugasite motor Udahnite duboko i obrišite znoj sa čela. SLETELI STE

U bilo kom trenutku leta ili sletne putanje možete pozvati svog instruktora u pomoć opcijom Lend Me Možda nije loše da par puta posmatrate kao on sleće

Ono što *Flight Simulator 5* ili *5 1* čini posebnim su takozvani Add On elementi - dodatni Scenario diskovi i dodatni avioni Scenario diskovima je, praktično, prekriven ceo svet Pri pisanju ovog teksta imao sam prilike da se zabavljam po aerodromima cele Evrope Amerike i Azije Užitak je zaista bio veliki ali sam malo razočaran (ne)kvalitetom dodatnih aviona Uz *Flight Simulator* se može nabaviti i program za dizajniranje aerodroma i aviona tako da bi Aerodrom Beograd uskoro mogao da se nađe i na ekranu

Oni kojima je letenje u krvi (ili će tek biti) voleće *Flight Simulator* znajuci da je jedinstven a oni koji ne vole letenje ceniće ga kao vrlo kvalitetan program Na kraju, specijalna zahvalnica ide **Zoranu Modliju** za pisanje knjige „Piste u noći" koja je autoru prilično pomogla u realizaciji teksta

Relja JOVIC

CD-ROM glavnog programa i dodatna Scenarija ustupio „M & S Soft"

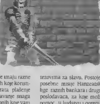
Korak po korak

Darklands













Firma „MicroProse" je zaista prevazišla samu sebe Tako zarazna i interesantna igra kao što je *Darklands* dugo se nije pojavila i verovatno se neće ni pojaviti uprkos digitalizovanim animiranim sekvencama na CD-ovima koje su u poslednje vreme dosta popularne Moramo priznati da još od pojave *Mega Traveller 2* nismo videli ovakav kvalitet. To je glavni razlog zašto vam skrećemo pažnju na ovu, malčice zastarelu pustolovinu

Kao što bi rekao Kventin Tarantino, detalji prodaju priču. Autori ove igre su se zaista potrudili da obogate radnju brojnim zavrzlamama i avanturama Radnja je smeštena u srednjevekovnu Nemačku u kojoj su vladale sile mraka i haosa tako da igračima sa naših prostora neće biti teško da se snađu Predvodite grupu od četiri hrabra i čestita momka (može i devojke) koji se gonjeni željom za slavom i novcem upuštaju u brojne avanture širom podeljene Nemačke i delova susednih država Na početku kreirate likove, detaljno određujući njihove osobine, počev od pola životnog poziva i porodičnog nasleđa, pa sve do fizičkih i mentalnih osobina

Igra obiluje zanimljivim elementima, a cilj nije čvrsto određen. Najgrublje poređenje bi se moglo izvršiti sa igrom *Pirates!* iste firme, samo što ovde nema vozikanja brodom po moru, već se skoro sve odigrava na kopnu U specifičnim situacijama se opcije biraju iz bogatih menija, a putovanje je urađeno u arkadnom stilu i dešava se na mapi (dakle, kao u *Pirates!*)

Igra obiluje borbama, a na raspolaganju imate stotinak oružja (što daljinskog, što za blisku borbu) te veliki broj oklopa Naravno, možete nositi i razne druge predmete koje kupujete/kradete/pljačkate i koristite u odgovarajućim situacijama. Postoji i magija, za koju je potrebno poznavanje alhemije, zatim posedovanje raznih recepata i hemikalija od kojih pravite čarolije i sl Magije imaju razne primene – od eksplozivnih koje koristite u borbi, za obijanje vrata plašenje životinja u šumi i uništavanje snaga haosa i bezumlja preko onih koje vam povećavaju telesnu snagu inteligenciju i druge osobine, sve do smrdljivih gasova i otrova za teranje vukova iz šume i maltretiranje bezobraznih činovnika u banci

Religija čini okosnicu igre Stalno ćete prizivati u pomoć svece u različitim situacijama, moliti se po crkvama skupljati relikvije davati priloge za katedrale i sl Dešavaće vam se i da „usnite san u kome vas samo Nebo šalje u misiju protiv zla i poroka" Moraćete da tražite i istrebljujete veštice, pronalazite informacije o njihovim zborovima, borite se sa demonima, aždajama i ostalim silama mraka

Rešavaćete i interesantne logičke probleme, poput junaka u narodnim bajkama. Sući ćete i na poznate univerzitete gde ćete učiti medicinu alhemiju latinski, religiju i brojne korisne veštine pronalaziti i unapređivati „kamen mudrosti" itd Mlatićete se sa demonima u rudnicima, sa vitezovima-pljačkašima u njihovim zamkovima (opsadom podmetanjem požara, upadanjem kroz prozor) i sa grofovima koji maltretiraju radnike, seljake i poštenu inteligenciju Biće tu i borbe protiv satanističkih kultova i njihovih sledbenika Naravno oslobađaćete i princeze (a šta bi drugo valjda ne političke zatvorenike?) i borićete se sa drugim vitezovima za slavu. Postoje i posebne misije Hanzeatske lige raznih bankara i drugih poslodavaca, za koje možete dobiti i pomoć „u ljudstvu i opremi" Misije se sastoje iz likvidacije nepoželjnih osoba, pronalaženja relikvija i sl

Uz put ćete sretati brojne osobe koje vam mogu pomoći u izvršavanju zadataka, ali i praviti probleme Izlaz nije uvek u maču već možete upotrebiti razne lukave trikove, diplomatiju, alhemiju i sl

Daćemo vam nekoliko korisnih saveta i objasniti neke stvari u igri koje biste teško otkrili Pre svega da biste promenili oružje koje trenutno koristite, odaberite opciju **Equipment**. Po menijima i spiskovima predmeta se možete kretati i kursorskim tastenma što je znatno brže od kretanja pomoću miša Kliknite mišem na oružje koje želite da koristite pa držeći dugme dovedite pointer do prozora sa spiskom oružja koja trenutno koristite (prvi sa desne strane spiska opreme) Kada pustite dugme na mišu, ako se dato oružje može koristiti, zameniće do tada aktivno

Ako se tokom igre bude dešavalo da vam delovi opreme nestaju ili se sami skidaju, nemojte misliti da je u pitanju bag u programu Obratite pažnju na kvalitet predmeta koji opada sa vremenom i korišćenjem Ako se dugo mlatite u istom oklopu, logično je da će ovaj vremenom postati neupotrebljiv, naročito ako su vas alhemičari gađali kiselinom. Ako ostavljate stvari u sefu kod krčmara, nemojte suviše dugo držati predmete koji se mogu vremenom pokvariti (npr pojedine hemikalije ili gotove mešavine) Kvarenje se manifestuje opadanjem kvaliteta Padom kvaliteta pada i cena predmeta, tako da se stalno troše pare na opremu koju morate menjati Naravno postoje cake npr treba kupovati minerale za alhemijske mešavine u rudnicima gde se i vade jer su tu jeftiniji i kvalitetniji U određenim gradovima se nalaze čuvene zanatske radionice koje proizvode oružje visokog kvaliteta, a cene su niže usled konkurencije i sl

Postoje opcije u pull-down menijima za upotrebu alhemije tokom bitke Za mešavine koje se koriste u „mirnodopske svrhe" potrebno je, isto kao i kod promene oružja aktivirati spisak opreme (Equipment) pa izabrati određenu flašicu sa gotovom mešavinom (Potion) i pritisnuti taster 'P' na tastaturi Na ovaj način se upotrebljava Potion i efekat postaje odmah vidljiv, ali nije trajan (nestaje kroz nekoliko dana) Postoje i napici za specijalne namene Tokom putovanja ćete moći da se odmarate molite postavljate zasede i sl pomoću funkcijskih tastera

Primetićete četiri „trake" u kvadratima koji pripadaju likovima Plava označava odmornost, zelena snagu a žuta pokazuje koliko su vam „više sile"

Korak po korak



komandovanja i uskih hodnika. U zamkovima usput možete pljačkati sefove i sanduke ako imate sredstva za obijanje brava kiselinu (Eater Water) ili set kalauza (Picklock)

Od daljinskog oružja, najbolje su muskete (Handgun) za koje kao džebanu koristite metalne kuglice (Balls) Iron Handgun je bolji od Brass Handguna Jedino oružje koje može da mu parira je Composite Bow kojim se brže osipa po neprijateljima Municija su strele (Arrows) Ne preporučujemo samostrele (za koje kao municiju koristite Quarrels) jer retko pogađaju i sporo pucaju

U početku je korisno stavljati novac u banku, da vas ne bi odrali lopovi Može se desiti i da vas strpaju u ćorku ako vas uhvate na ulici u vreme policijskog časa (imajte u vidu da su stražari ipak potkupljivi zbog malih plata) Ako vas straža juri, nemojte tražiti zaštitu od crkve, jer ćete kad-tad morati da izađete a ispred je uvek odbor za doček. Radije pokušajte da zbrišete iz grada Često snimajte pozicije, dobro će vam doći Lopove po ulicama treba mlatiti u večernjim časovima kako bi vam porastao rejting u narodu. Sa porastom popularnosti sve više ljudi će biti zainteresovano za vaše usluge tako da ćete imati puno klijenata Jedan od klijenata će vam se javiti i sa Neba, a ne moramo vam reći da njega treba staviti na listu prioriteta

Grafika je veoma dobra. Slika ima puno, a kretanje i bitke su urađeni u stilu arkadnih avantura sa dobrom animacijom Zvučni efekti su dosta dobri, a muzika je odlična U slikama i muzici igre možete uživati i dodatno, jer je „MicroProse" dodao i dva programčića od kojih jedan služi za gledanje slika, a drugi za slušanje muzike Igra je očigledno pobudila pažnju velikog broja računardžija tako da se može naći i program za varanje kojim možete dodati pare, predmete, poboljšati osobine likova koje vodite i sl

Vreme je za najlepše vesti igra radi na računarima sa 4MB memorije, zauzima samo 15 MB na hard disku i može se naći na disketama Da bi radila, morate učitati EMM386 ili neki drugi manager za EMS memoriju

naklonjene. Plava se obnavlja odmaranjem, zelena lečenjem, a žuta vremenom (sporije) ili molitvom (brže), a može i davanjem para u crkvama, ispovedima i sl Za uspešno lečenje potrebno je da neki od likova dobro poznaje medicinu, a možete potražiti pomoć i od lekara u gradovima, sveštenika u manastirima itd. Naravno, možete koristiti i alhemiju u ove svrhe, ali to se preporučuje samo za obnovu energije tokom bitke, jer su hemikalije užasno skupe (o gotovim mešavinama koje možete kupiti kod alhemičara ne vredi ni govoriti) Kada naletite na nekog dobrog stručnjaka u oblasti medicine, religije, alhemije i sl ne propustite priliku da kod njih uzmete časove jer je znanje veoma korisno

Pored noćnih provala i pljački, zarade na likvidacijama i sl možete zaraditi i pošteno radeći u svojoj struci, a visina ličnog dohotka zavisi od toga koje zanimanje odaberete gde radite, koliko znanja i veštine imate itd (nema dečjeg dodatka) Naravno tako se mnogo manje zarađuje nego celovečernjim mlaćenjem huligana na ulicama i naknadnom preprodajom njihovih oklopa i oružja

Tokom bitke, likove vodite po P & C principu, a izvođenje pomalo podseća na „Sierrine' avanture Ako ste npr u zamku zlog viteza postoji režim kretanja i režim borbe U režimu borbe imate na raspolaganju razne opcije za upotrebu oružja i alhemije, ali komandujete likovima pojedinačno U režimu kretanja imate mogućnost da se krećete pojedinačno (individually), u koloni (single file) ili zbijenoj grupi (as group) Preporučujemo kolonu zbog lakšeg

Viktor TODOROVIĆ
Srđan JANKOVIĆ

Opisi

Hilt 2

Još od vremena famoznog *Laser Squada*, strateške igre sa takvim načinom izvođenja osvojile su publiku Prethodnik *Hilta 2* nije se proslavio na tržištu zbog lošijih kvaliteta od komercijalnije i popularnije igre *Sabre Team* Za *Hilt 2* sasvim neafirmisane firme „5th Dimension" može se reći da je futuristički *Sabre Team*

Ono što ovu igru izdvaja je ogromna količina opcija i parametara sadržanih u programu Pogled je iz ptičje perspektive tako da je većina likova izuzetno sitna, a sama igra ne odiše sjajnim grafičkim rešenjima. Ipak, atmosfera koju igra stvara može zainteresovati prosečnog ljubitelja strateških igara. Značajnu ulogu ima lepo ukomponovan zvuk sa kvalitetnim semplovima i efektima pucnjave, koraka, eksplozija itd.

Dva načina izvođenja dominiraju igrom misije i kampanje Kampanje predstavljaju određenu količinu misija koje se igraju jedna za drugom sa definisanim ciljem (uništiti sve neprijatelje, povratiti izgubljene objekte, naći izlaz i aktivirati bombe) Pored nabrojanih misija u modu za dva igrača možete se boriti protiv druga ili kompjutera (potez za potezom)



Posle izbora misije (ili kampanje) selektujete tim koji ćete voditi u avanturu. Od devet ponuđenih robota i kiborga vodite samo šest opremajući ih različitim svemirskim oružjem, bombama, raketama štitovima, iz bogatog arsenala ponuđenog u glavnom meniju Prilikom selekcije članova tima potrebno je naročito obratiti pažnju na statističke podatke o energiji, vremenu oporavljanja, inteligenciji, težini, sposobnostima za otkrivanje zamki, odbrani i tehničarskim odlikama (popravljanje terminala obijanje elektronskih brava i slično) Najvažniji je broj akcionih poena (AP) i snaga likova Sva oprema koju nosite troši broj rezervisan za snagu i kretanje, korišćenje oružja itd. Nominalno dobijate 80 AP-a koji se smanjuju usled navedenih uslova ili ukoliko je vojnik ranjen. Svaki od odabranih likova može nositi najviše 20 predmeta (što je više nego dovoljno)

Glavni ekran se sastoji iz grupe ikona na levoj strani, informacionim prozorom u donjem delu i spiskom opreme na desnoj strani U centralnom delu je ekran za igru (mapa) i skrolovanjem pointera po ivicama možete videti bližu okolinu kontrolisanog lika Kretanje se vrši preko miša i ikona čije je značenje sledeće prekidanje igre, uzimanje predmeta, odbacivanje predmeta, prebacivanje energije (npr ako se neprijatelj nalazi blizu, određenu količinu energetskih bodova možete prebaciti u AP i ispaliti hitac u mrskog protivnika), pogled na najbližeg neprijatelja (ukoliko ne posedujete radar, vrlo korisna opcija) potez sledećeg lika, označavanje trenutno kontrolisanog vojnika i kraj poteza

Branislav BABOVIĆ

Igre za Amigu ustupio „Buva Copy"

ZANR: strateška igra

PLATFORMA: Amiga 500/1200

MEDIJUM: 2 flopi diska

70

Puno zadataka i zavrzlama rasutih po vešto zamišljenim nivoima

Tehničke karakteristike igre su vrlo slabe.

Opisi

ALIEN TRILOGY

Bazirana na filmskoj trilogiji **Ridlija Skota** (Ridley Scott) o „Osmom putniku" igra *Alien Trilogy* vas stavlja u ulogu hrabre Ripli jedine preživele iz istraživačke jedinice posle prvog susreta sa opakim Ksenomorfima (Xenomorph), čudovišnim bićima iz nepoznatih krajeva galaksije. Bilo je pitanje vremena kada će se neka softverska firma dosetiti da *Doom* formulu primeni na poznatim bićima **H.R. Gajgera** (Giger), tvorca potpuno novog načina umetničkog crtanja anatomije i idejnog začetnika budućeg izgleda Ksenomorfa.

Za izdavanje se pobrinuo „Acclaim" i prilagodio igru svakom korisniku kroz tri nivoa težine: Acid Reign, Raging Terror i Xenomania. Od stalnog arsenala imate samo devetmilimetarski pištoljčić koji je koristan za najsitnije paukolike primerke čija je ružna osobina da se „zalepe" za lice. Za ozbiljnije monstrume potrebno je jače naoružanje u obliku sačmare (shot-gun), bacača plamena (flamethrower), granata, „zemljotresnih napajanja" (seismic charges) i sličnih gvožđurija koje su uz druge potrepštine (flasteri, torba sa lekovima, naočare za mrak itd.) rasute kroz 34 nivoa.



Kretanje lika je vrlo glatko (bez štucanja), iako je reč o dvobrzinskom CD-ROM drajvu u Playstationu. Teksture su detaljno obrađene, ali ipak se iz neposredne blizine objektu ili liku primećuju kvadratići teksture. Sve moguće vrste aliena se nalaze u igri (paukoliki, ratnici, psi-alieni, kraljice i, na kraju 34. nivoa, „majka"). Da se igra ne bi svela na čisto upucavanje vanzemaljaca, programeri su se potrudili da ubace i kompaniju „Wayland Yutani" koja upomo traži svoj primerak Ksenomorfa i nastoji da vas spreči u „surovom i potpuno neopravdanom tamanjenju sirotih" monstruma. Oni su potpomognuti armijom Synteticsa, veštačkih ljudi.



Zvuk je preuzet iz filmskih nastavaka, pa svako oružje ima identičan zvuk kao u filmu, vanzemaljci isto ciče i dahću, a sve je propraćeno muzikom čijem bi kvalitetu pozavideo i Karpenter. Nivoi po koloniji i brodu su mračni, puni sluzavih iznenađenja i uzbudljive atmosfere (brrr!). Pre svakog nivoa dobijate detaljni brifing o zadatku i mogućim opasnostima (kojih, naravno, ima mnogo). U opcioni meni možete ući u svakom trenutku igre i podesiti oružje, zvuk i druge parametre preko tastera 'Start'. Sa 'L1' i 'R2' tasterima klizi se levo ili desno, dok se pomoću tastera sa simbolima menja oružje, puca, izvršava akcija (otvaranje vrata, ubacivanje baterija u terminale i slično). Oni koji žele da vide sve nivoe bez uzaludnog pisanja ogromnih šifri, u odgovarajućem meniju treba da upišu GOLVL i broj nivoa (npr. GOLVL20).

Branislav BABOVIĆ

CD-ROM ustupio „Exit Production"

ŽANR: pucačka igra
PLATFORMA: Playstation; PC
MEDIJUM: 1 kompakt disk

74

Uzbudljiva atmosfera.

Ništa revolucionarno, već viđeno.

LEADING LAP

Posle više meseci čekanja, *Leading Lap* je konačno stigao i do nas. Igra je prvobitno bila namenjena za jače mašine (1200, 4000), ali ju je neka dobra programerska duša preradila i za „uboge Petstotice". Na početku možemo odabrati povezivanje više Amiga opcijom **Serial Grudge**, ukucati neku od šifri, ili krenuti sa igrom.

Pre trke birate jedan od pet likova koji će upravljati vašim vozilom. Svaki lik ima svoje karakteristične osobine koje se mogu poboljšavati ili pogoršavati u zavisnosti od vaše vožnje. Imate ukupno tri vozila na raspolaganju. Svako od njih se razlikuje po brzini i osetljivosti na sudare sa okolinom. Rally Car je najsporiji (155 mph), ali je zato najotporniji na udarce. Formula One je najbrža (170mph), ali je najosetljivija. Tako dolazimo do zlatne sredine koja se zove Endurance Car, vozila futurističkog izgleda i solidne brzine (164mph), koje je uz to još i veoma otporno. Za početak bismo vam preporučili Endurance Car, a kada se uhodate obavezno izaberite F1.

U Options meniju možete podesiti detaljnost i dubinu staze, automatski menjač, uključiti ili isključiti pozadinu, oblake i mapu staze. Kada sve to lepo odredite, slobodno možete početi trku.



Ekran je podeljen na 2 dela. Osnovni pogled je iz kabine (dole vidite svoje ruke i volan), ali ukoliko vam se to ne dopada pritisnite razmaknicu i dobićete pogled na svoje vozilo otpozadi, sa male visine. Koliko dugo budete držali pritisnutu razmaknicu, kamera će se odmicati od vozila, sve dok na kraju ne budete ponovo u kokpitu.

Tasterima '1'-'3' povećavate ili smanjujete dubinu staze. 'F1'-'F5' služe za prebacivanje na druge igrače u toku igre. Od 'F6'-'F10' nalaze se fenomenalno urađene virtualne kamere koje vas atraktivno prate duž cele staze. Tasterom 'P' pauzirate igru i istovremeno ulazite u Options Menu. 'Enter' na numeričkoj tastaturi rotira mapu za po 90 stepeni.

„Smrtnici" koji poseduju Amigu 500 shvatiće da su smrtnici tek kada budu startovali *Leading Lap* i na svojoj koži osetili brzinu igre. Toplo bismo je preporučili svim mazohistima koji vole brzinu projekcije od 2-3 frejma u sekundi. Preostaje nam jedino da konačno kupimo bolje Amige ili se vratimo starim dobrim vektorskim jurnjavama kao što su *Formula One Grand Prix* i *Indianopolisu* koji su „leteli" i na običnim Petstoticama.

Željko MATIĆ

ŽANR: auto-moto simulacija
PLATFORMA: Amiga 500
MEDIJUM: 1 flopi disk

75

Veliki izbor opcija i kamera.

Mala brzina i pomanjkanje zvuka

Donkey Kong Country 2

Diddy's Kong Quest

S obzirom na veliko nteresovanje domaće SNES publike za igru *Donkey Kong Country* (a i opšte je poznato da majmuni u ovoj zemlji izuzetno dobro prolaze), domaći dobavljači softvera su svoju ponudu obogatili još jednim remek delom za koje su glavni „krivci" firme „Rareware" i „Nintendo"

Izuzetan, više nego zaslužen uspeh prvog dela igre bio je veliki podsticaj za izbacivanje nastavka Srećom, programerima „Nintenda" je bilo jasno da nova igra zaista mora doneti nešto novo, makar i sitnicu, jer bi svaki pokušaj sa prostim plagijatom prvog dela unapred bio osuđen na neuspeh

Spisak novina koje donosi nastavak ove „majmunarije" je podužı, tako da je lakše nabrojati elemante koji se nisu promenili a to je samo izrada Sve ostalo uključujući dizajn likova, animaciju pokrete, ambijent, muziku nivoe i cake, doživelo je temeljnu resintezu, što izıskuje samo pohvale

Zaplet stavlja sirotog Donkija u zarobljeništvo, dok njegov sinčić Didi i majmunica Diksi treba zajedničkim snagama da ga izbave iz ruku gramzivih krijumčara Da bi u tome uspeli, treba da pređu pregršt nivoa prepunih opasnosti i pri tome sačuvaju svoje gole živote

Didi je poznat još iz prvog dela i njegove sposobnosti su ostale manje-više iste kreće se brzo, a specijalnost mu je „ciganski točak' pomoću koga efikasno melje (skoro) sve što mu se nađe na putu S druge strane majmunica Diksi veoma vešto koristi svoju dugu kosu koju može da zavrti i tako uspori pad sa neke visoke platforme Didi i Diksi mogu jedno drugom da se popnu „na krkače" (tasterom 'A'), što treba koristiti za skok na više platforme ili demoliranje nekih žilavijih neprijatelja (naročito je zanimljivo kad Didi zafrljači majmunicu na nekog gorostasa)

U toku igre, slično prvom delu, moguće je zajahati neku životinjku i tako znatno brže i lakše prolaziti kroz prepreke Tu su stari poznanik nosorog i sabljarka zatim pauk, zmija i papagaj Oni su zaista od ogromne pomoći



Između nivoa nailazićete na druge članove porodice koji vam takođe mogu biti od pomoći Rođak Krenki omogućuje snimanje pozicije Rinkli upozorava na buduće opasnosti Fanki vas transportuje na bilo koji od nivoa koji ste prešli a kod Svenkija možete zaraditi poneki dodatni život ako pobedite na njegovom kvizu Savet je da teško sakupljene pare čuvate samo za snimanje pozicije

U igri postoji i jedan skriveni svet do koga se dolazi nakon sakupljenih 15 Cremlin Coinsa koji se nalaze u skrivenim sobama na mnogim nivoima Tada



treba ući u Toll Area posle čega vas čeka niz superteških nivoa

Radnja počinje na brodu pirata (ne radi se o domaćim preprodavcima softvera), gde je smešteno prvih pet nivoa Tu ćete se upoznati sa likovima i načinom kotrole jer nivoi nisu previše zahtevni Sa prvog nivoa moguće je sakupiti više dodatnih života i ući u jedan bonus nivo Na drugom i petom nivou za brže kretanje po konopcima treba koristiti 'Y' taster Treći nivo zahteva veće skokove koji se takođe izvode uz pritisnut 'Y' taster Na kraju predstoji obračun sa velikom ptičurinom na vrhu jarbola Taktika je jednostavna kada ptica ispusti jaje, skočite na njega da ga umirite pokupite ga i njime gađajte napasnika kada se ustremi na vas Ponovite to još jednom i ptica će se srušiti u gnezdo, što će izbaciti tri jajeta Jedno će ostati na zemlji, pa ga pokupite i počastite njime bezobraznu ptičurinu To će je ućutkati za svagda



Drugi set od pet nivoa smešten je na krokodilskom ostrvu u kome sve kipi od sveže izlivene lave Odmah na početku prvog nivoa uprtite partnera na leđa i zafrljačite ga na krov ulaza u pećinu gde se nalaze dva dodatna života Treći nivo je nešto komplikovaniji jer se odvija u vodenoj sredini koja se stalno zagreva Da bi ohladili vodu treba da dotaknete jednu od mnogih plavih foka na koje ćete naići Ohlađena voda ostaće takva svega nekoliko sekundi, zato delajte brzo Ne ustručavajte se da koristite nesebičnu pomoć koju pružaju već nabrojani prijatelji (pauk, nosorog) Kasniji nivoi polako postaju sve teži a neki zahtevaju od igrača i da dobro promisli pre nego što uradi bilo šta Prelepi su i svaki ima mnoge skrivene prolaze i slične cake

Opisivati tehničke karakteristike ove igre isto je što i ocenjivati stil neke Mikelanđelove slikarije Obilje fenomenalno ukomponovanih boja, 3D dizajn svih likova urađen sa velikom pedantnošću, ambijentalna muzika i zvučni efekti kao „živi" predstavljaju najviši nivo koji jedna 16-bitna mašina može da postigne (ni mnoge sadašnje „superkonzole' ne bi se postidele takvog izgleda)

Kao šlag povrh svega stoji izuzetna dinamična atmosfera koja uveseljava igrača a još više posmatrača sa strane jer on uspeva da uživa u svim nabrojanim kvalitetima neometen samom igrom Igru obavezno nabavite/iznajmite i zasluženo se naužīvajte na svom SNES-u

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Kertridž ustupio „Beosoft"

ZANR: platformska igra

PLATFORMA: SNES

MEDIJUM: 1 kertridž

9

Izuzetne tehničke karakteristike i sjajna igračka atmosfera

Nivoi sa različitom izradom bi bili poželjni

Destruction Derby



Pravo idejno osveženje u moru novopridošlih auto-moto simulacija preedstavlja ovaj briljant firme „Psygnosis" Programeri igre su kompjuterizovali jedan vrlo čudan vid zabave (tipično američki) – uništavanje specijalno ojačanih automobila da bi trka bila duža i zanimljivija za publiku Ono što pruža igraču zadovoljstvo je sinteza četiri vrste automobilskih dogodovština na jednom mestu Iz menija selektujete jednu od trka Wrecked Racing (trka sa udaranjem protivnika) Stock car (stereotipna trka kolima), Destruction Derby (lomljenje kola u areni) i Time Trails (postavljanje vremenskih rekorda staze).

Parametri koji se postavljaju iz podmenija odnose se na probne trke (Race Practise) šampionat, igranje više igrača (multiplayer – najviše 20), totalna destrukcija (Total Destruction – vremensko „opstajanje" u areni sa protivnicima čiji je jedini cilj vaše uništenje) i duel (gladijatorska borba protiv jednog protivnika)

Tehničke karakteristike igre su urađene na visokom nivou. Pored već standardnog Zoom In-Out moda (L2-R2), sa mogućnošću pogleda iz samog vozila, dizajneri igre su se potrudili oko detaljno izrendane okoline staze (publika, veliki ekrani na kojima se vidi trka, reklame za igre „Psygnosisa" zgrade, drveće, planine drugim rečima sve je tu i vrlo je realno) Pošto je glavni moto igre „uništi sve pred sobom" možete pretpostaviti izgled kola po završetku trke Svaki udarac se ocrtava na kolima dok na sve strane pršte komadići metala i stakla Kada se prednji deo kola (hauba) ošteti izbija beli dim dok vas komentator obaveštava da ste probili hladnjak. Audio-komponenta igre sadrži 14 muzičkih tema u Tehno-house stilu uz pregršt semplova kao što su lomljava metala i stakla (naravno, u nekoliko varijanti), vrištanje i uzvici protivnika, razna obaveštenja i oduševljenja voditelja trke čiji se glas čuje u pozadini



Najzabavniji deo igre je Destruction Derby u šampionat modu. Stavljeni ste u ulogu igrača koji kreće iz pete lige sa ciljem da skupi što više bodova kroz nekoliko sezona i dospe u prvu ligu Za prelazak u više lige potrebno je osvojiti prvo mesto na kraju sezone (šest trka) Borba u areni sa 19 protivnika nije nimalo laka za početnike Uvek je korisno udarati kola u prednji ili zadnji deo (dobija se 2 4, 8 ili 10 poena) sa pretenzijom ka uništenju protivnika Okretanje suparničkog vozila za 360°, završni udarac protivniku i pobeda u trci (poslednje neuništeno vozilo) donosi 10 bodova. Maksimalno se može osvojiti 99 poena što garantuje apsolutnu pobedu Posle svake trke možete videti svoje mesto u ligi (View league), svoje protivnike i njihova oštećenja (Pit Compound) i Replay trke U toku reprize možete do najsitnijih detalja proučiti celokupnu okolinu i vozila na stazi kopnenom i vazdušnom (helikopterskom) kamerom Karakteristično je da vi imate apsolutnu kontrolu nad uglovima, pauzama i zumiranjem slike preko par gedžeta u donjem delu ekrana.

Destruction Derby pruža nov pristup standardnoj izradi 3D igara trkačkog tipa i održava uzbudljivu atmosferu koja se kod igrača stvara posle kraćeg igranja.

Branislav BABOVIĆ

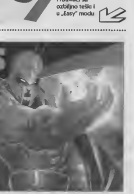
CD-ROM ustupio „Exit Production"

ŽANR: auto-moto simulacija
PLATFORMA: Playstation; PC
MEDIJUM: 1 kompakt disk

8 Tehnička rešenja i lakoća upravljanja.

7 Protivnici su ozbiljno teški i u „Easy" modu

VR Troopers



Odavno formiran koncept o superherojima tipa „Moćnih Rendžera" poslužio je kao osnova za zaplet jedne od novijih borilačkih igara za Mega Drive konzole Nešto modifikovana priča novi likovi i ambijenti nisu dovoljno vešto maskirali ofucanu ideju, ali i pored toga *VR Troopers* predstavlja igru vrednu pažnje

Posle spokojne noći u izvesnom američkom gradiću Džej Bi Rajan i Kejtlin, lokalni instruktori borilačkih veština okupili su se rano izjutra u svom dođou Tamo ih je čekalo iznenađenje u obliku arkadne mašine za video igre koju je neko pretodne noći ostavio bez ikakve poruke Dok je društvance smišljalo šta da uradi sa neočekivanim poklonom mašina je proradila sama od sebe, hipnotisala ih i uvukla u mračan svet video igara koji kontroliše opaki zlikovac po imenu Grimlord Našim herojim ostalo je samo da izvrše metamorfozu pretvore se u tzv VR ratnike i naoštre pesnice za besomučnu borbu sa slugama zlog Grimlorda

VR Troopers je, verovatno, jedina borilačka igra koja u sebi objedinjuje dva koncepta izrade Najpre, postoje opcije za klasičan duel okršaj za jednog, odnosno dva igrača Međutim moguće je igranje po zapletu, tj prema unapred formiranom scenariju, što je u modu za jednog igrača mnogo zanimljivije od proste borbe na runde

Bogat Options meni, pored ostalog, nudi opciju za podešavanje nivoa težine Ovo posebno naglašavamo zbog sjajno gradirane težine igre tako da je ovde najlakši nivo zaista lak i primeren mladem uzrastu (što sa 99% sličnih igara nije slučaj) Ostale opcije odnose se na vreme za borbe broj rundi i kontrolu

Postoje tri osnovna udarca koji se mogu kombinovati sa jednostavnim pokretima To su bacanje, udarac rukom i udarac nogom Oni se mogu izvoditi iz čučnja (postoji i aperkat), iz letećeg i prostog skoka Sem njih, svaki lik ima još po tri karakteristična specijalna poteza (raznorazne

magije i superbrzi udarci za mlevenje previše ambicioznih protivnika)

Ono što smatramo za najlepšu osobinu ove igre jeste činjenica da se pre svake borbe (u bilo kom modu) pojave ekrani sa likom boraca i spiskom specijalnih udaraca tj načina na koji se oni izvode. To znači da nema potrebe za višednevnim „provaljivanjem" poteza (što je svojevremeno autoru teksta skratilo život za barem dva meseca) Sve što treba jeste da pre meča zapišete tri kombinacije i zatim ih u borbi iskoristite (ne valja samo što se i eventualnom ljudskom protivniku pruža ista mogućnost)

Lista raspoloživih likova broji tri pozitivca i duplo više zlobnika U „dobre momke" spada najpre dama zvana Kejtlin vrlo brza i ubitačna cura koja u svom arsenalu ima tri vrlo efikasne specijalke (od kojih su dve dalekometna oružja) Džej Bi je momak koji više gaji borbu izbliza, dok je Rajan verovatno „najjača faca" među njima Rajan ima dalekometno oružje a i sposobnost da kratotrajno zadaje neverovatno brze udarce, što njegove borbe čini vrlo atraktivnim (zavisno od veštine igrača, naravno)

Prvi „zločko" na koga nailazimo je Tankotron, akrep sa dvocevkom umesto glave koji više izgleda strašno nego što to zaista jeste Decimator raspomamljeni mačevalac u krutom oklopu već je malo ozbiljniji zalogaj i zahteva opreznu „obradu" sa distance Kongbot je lepše ime za robota-grdosiju sa pesnicama veličine veš-mašine kome nipošto ne treba prilaziti preblizu (samo zamislite veš-mašinu kako vam se obrušava na lice i biće vam jasno zašto) Nakon borbe sa prilično nezgodnim Darkheartom čeka vas naizgled jadan protivnik sa jedva nešto više od dvadesetak kilograma (zajedno sa odelom) Ime mu je The Magician (čarobnjak), a saznaćete i zašto Poslastica na kraju zove se Grimlord i do njega dopuzite sami

U igri po scenariju može se birati samo jedan od tri lika s početka a u ulozi neprijatelja javiće se ostatak opisane branše Između svake dve borbe u ovom modu treba se u tzv „grid modu" boriti sa mutiranim blizancima. Od vas se samo očekuje da izdržite na nogama dok ne istekne vreme u gornjem delu ekrana U klasičnim duel borbama možete birati i ostale likove (i za njih postoje objašnjeni specijalni potezi)

U igri postoji ukupno šest različitih lokacija za borbu i sve se razlikuju po ambijentu i pratećoj zvučnoj podlozi Tehnička izrada je više nego zadovoljavajuća i uključuje višeravanske (paralaksne) skrolove odlično dizajnirane sprajtove, fine zvučne efekte i dinamičnu animaciju

VR Troopers je odlično zamišljena i solidno izvedena igra u *Street Fighter* maniru Ima kvalitete zbog kojih je treba barem probati

G J

ŽANR: borilačka igra

PLATFORMA: Mega Drive II

MEDIJUM: 1 kertridž

86

Naglašena dinamičnost i dosta boja na ekranu.

Malo udaraca, likova i ambijenata.



Taz Mania

Taz najveći proždrljivac među crtanim junacima, našoj publici poznat je pod imenom Tasmanijski Đavo Na nesreću na domaćoj televiziji mogli smo da vidimo samo mali broj crtaća sa ovim junakom čija je svetska popularnost bila dovoljan podstrek za proizvodnju čak dve igre na Sega platformama.

Prvi deo nosi naziv *Taz Mania* i na tržištu se pojavio pre otprilike četiri godine Bajat datum proizvodnje, međutim ne utiče značajno na kvalitet jer su prisutne sve karakteristike koje čine jednu solidnu platformu Lepa grafika i karikirana animacija sa mnogim zvučnim sekvencama iz crtaća formiraju sasvim dobar utisak, više nego dovoljan za prelazu ocenu

Sam karakter ovog neobičnog lika omogućio je programerima da puste mašti na volju u smišljanju svih mogućih gegova i komičnih poteza Uzmimo za primer Tazov nezajažljiv apetit koji ga može dovesti u niz krajnje neprijatnih situacija Recimo, kada pojede ljutu papričicu moći će neko vreme da bljuje vatru što je korisno za ubijanje žilavih protivnika Ali kada neoprezno smaže bombu ili nekog neprijatelja gubi veliki deo energije (a lepo mu je mama govorila da pazi šta trpa u usta)

Nezgodno je što je Tazu proždiranje svega na šta naiđe automatska radnja pa će često pojesti neki predmet umesto da ga iskoristi na neki drugi način Da biste ga sprečili da pojede neki važan objekat (kutije, bombe i sl), treba pritisnuti Action dugme kada mu se Taz približi To će ga naterati da pokupi predmet, umesto da ga smesti u dubine svog digestivnog trakta

Za kontrolu su potrebna tri tastera na džojpedu Svakom od njih može se dodeliti jedna od sledećih funkcija



– Action se koristi za manipulaciju predmetima (uzimanje bacanje) i aktiviranje pokupljenog oružja (kakvo je, naprimer, pomenuto bljuvanje plamena)

– Spin tasterom se aktivira čuveno Tazovo „tornado kretanje" koje služi za uništavanje većine neprijatelja (ne pokušavajte fazon sa gaženjem) Može se aktivirati uvek, čak i u skoku, a prati ga sjajan digitalizovan zvuk poznat iz crtanog filma Ne treba ga koristiti u blizini upotrebnih predmeta, jer će i njih oduvati sa ekrana

– Jump je funkcija za skok, pri čemu visina skoka zavisi od dužine pritiska na taster Srećom Taz može da skoči prilično visoko i daleko

U glavnom meniju nalazi se korisna opcija za uvežbavanje (Practice) koju savetujemo za početak, jer na idealan način upoznaje igrača sa pokretima i drugim principima igranja

Taz Mania možda i nije tehnički savršena platforma ali za razliku od mnogih ima neki „šmek" koji nagoni na igranje

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Kertridže ustupio „DigiTech"

ŽANR: platformska igra

PLATFORMA: Mega Drive II

MEDIJUM: 1 kertridž

82

Verno preneseni mnogi komični detalji iz crtanog filma

Vizuelna nedorađenost i uočljiv nedostatak zvuka

Opisi

Garfield

Caught In The Act



Od vremena kada su igračkom scenom gospodarili osmobitni računari, pa sve do današnjih dana nismo imali priliku da igramo nijednu kvalitetniju igru sa Garfildom u glavnoj ulozi. Taj neprevaziđeni mačak, jedan od najpopularnijih stripskih antiheroja čiji lik čuči u svakom od nas, pre nepunih godinu dana našao se u jednoj lepoj igri za Mega Drive konzole *Garfield Caught In The Act*.

Poznato je da „Segin" programerski tim okuplja mnoge majstore svog zanata koji su se i ovog puta potrudili da naprave prijemčivu platformu. Tehničke osobine su na vrlo visokom nivou, počev od zaista sjajne grafike sa mnoštvom boja, pa sve do izuzetne animacije i skladno ukoponovanog zvuka. Atmosfera je svojstvena crtacima sa Garfildom, dakle puna humora, simpatičnih poteza i Garfildovih kerefeka.

Prilično originalan zaplet stavlja našeg junaka u unutrašnjost TV aparata. Da bi sačuvao svojih devet života (ili koliko mu je već ostalo), mora da se probije kroz pregršt nivoa i savlada isto toliko Glavonja na kraju svakog.

Glavni meni nudi uobičajene opcije od kojih ćemo opisati samo bonus nivo iz Options menija. Naime, cilj ovog malog bonusa jeste sakupljanje slova imena Garfield tako što čekićem udarate sve face koje se pojavljuju iz rupa, sem one koja se pokaže na početku sa natpisom „Don't hit me!" (to može biti Garfild, Odi, Džon i drugi prijatelji). Tri bliže rupe se pogađaju prostim pritiskom na 'A', 'B' ili 'C' taster, a za one udaljenije treba tome dodati i strelicu nagore.

Svi nivoi su tipično platformskog karaktera i na prvi pogled neodoljivo liče na igre o „Warner Bros." crtaćima (naročito onu sa Patkom Dačom). Prvi nivo se odvija u horor ambijentu i prava iskušenja počinju već na početku. Jedino što vam sigurno možemo predložiti je da ne žurite i ne stojite predugo na jednom mestu (nikad se ne zna kakav će akrep i odakle da iskrsne). Ako upadnete u podzemne odaje (a upašćete, garantovano), za vraćanje na površinu treba pozvati lift tako što ćete se okačiti o jezik Odijeve skulpture. Kada se pokretni stub pojavi, samo naskočite na vrh i sačekajte da vas popne na „svježi zrak".

Borba sa prvim Glavonjom (leteći Odi u vampirskom kostimu) biće u početku dosta problematična. Trudite se da šišmiše koje Odi seje unaokolo potamanite što brže kako biste mogli da izbegnete direktni Odijev napad i zadate kontraudarac. Nekoliko (stotina) takvih manevara i nivo je gotov.

Od stvarčica koje valja sakupljati ističemo oružje (lobanje) i energiju (svi oblici hrane, od hamburgera do lazanje). Informacije o trenutnom statusu nalaze se u uglovima ekrana. Gore levo, na ekranu TV-a, prikazan je broj preostalih energetskih jedinica, dole levo je broj preostalih života, a u desnom uglu je raspoloživa municija. Tasterom 'A' izbacuje se oružje (dok ga ima), 'B' ostvaruje zamah kandžom (za sređivanje protivnika oči u oči), a sa 'C' se izvodi skok.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Kertridž ustupio „DigiTech"

ŽANR: platformska igra

PLATFORMA: Mega Drive II

MEDIJUM: 1 kertridž

85

Divna grafika sa puno boja i simpatične animacije.

Presporo reagovanje na komande i predug period oporavka

CHARLIE J COOL

Iako najavljena pre mnogo meseci, igra *Charlie J Cool* se tek skoro pojavila na našem tržištu. Vodite simpatičnog čikicu sa naočarima koji podseća na Marija. Razlika je u tome što Čarli, za razliku od Marija, ne može glavom da razbija sve na šta naiđe. Mario ipak ispod svoje plave radničke kape ima atomski razbijač cigli i dezintegrator istih nogom, ili će izvaditi omiljeni časopis (SK, naravno) i prelistavati ga. U toku igre nailazićete na olakšice u vidu mega skoka, privremene neranjivosti, dodatnog života, zamrzavanja neprijatelja itd. Čuvajte se dodataka u obliku znaka pitanja. Sem što vam donose poene mogu vam i izokrenuti sliku. Takođe, nemojte se uplašiti ako vam televizor ili mukom stečeni monitor, izgubi boju jer je to još jedan od mnogobrojnih trikova.



Odmah po startovanju igre primetićete lepo uklopljene boje koje, iako malobrojne, zaista odmaraju oči. Skrolovanje se vrši u više ravni što odaje lepši utisak i daje plus momcima iz „Nevada Softwarea".

Igra je podeljena na više svetova koji se sastoje od po 4 nivoa (šuma, pustinja, zamak, „ledara", grad, itd...). Za prelazak svakog nivoa potrebno je pronaći zlatni ključ koji je uvek smešten na drugom mestu. U pronalaženju ključa pomoći će vam kompas koji vas strelicama obaveštava kuda treba da idete. Neprijatelja ima napretek i javljaju se u svim oblicima, od crvenih bubamara i skakutavih mina do giljotina. Dotične neprijatelje možete eliminisati jednostavnim skakanjem po njihovim glavama. Naravno, na mine i šiljke nemojte skakati.

Kroz igru se krećite oprezno jer imate samo 3 života koji se gube pri svakom dodiru sa neprijateljima i upadanjem u neku od mnogobrojnih rupa. Ukoliko budete bili mnogo „oprezni" (ne budete pomerali Čarlija duže od 10 sekundi) naš junak će početi da lupka

Muzika i zvučni efekti se razlikuju od nivoa do nivoa i solidnog su kvaliteta, ali to nije dovoljno da prikrije slabu animaciju sprajtova i nedostatak pozadinskih detalja. Nestrpljivima dajemo šifre prvih pet nivoa: pustinja – 6982FAGB, zamak – 21421525, ledara – F38AQ69Z, grad – 7CI3J49K.

Željko MATIĆ

ŽANR: platformska igra

PLATFORMA: Amiga 500

MEDIJUM: 1 flopi disk

70

Dosta dobar zvuk i raznolikost nivoa

Slaba animacija sprajtova

Opisi

Total NBA '96





Postoji više verzija kvalitetnih simulacija košarke kao što su *NBA Jam* (SK 3/96) ili *NBA Live* (SK 7-8/95 SK 4/96) ali nijedna nije stvorila dovoljno realnu atmosferu prave NBA utakmice Softverska publikacija *Total NBA '96* „Sony Computer Entertainmenta" unosi nove standarde pri izradi sportskih simulacija Ceo program je rađen sa oficijalnim podacima uzetim 1 decembra 1995 godine Svi timovi profesionalne košarke (14 Istočne i 15 Zapadne obale) nalaze se u igri

U pozadini glavnog menija prikazuju se digitalizovani filmski inserti sa pravih utakmica Tu možete selektovati jednu prijateljsku utakmicu (Exhibition) Playoff Season, zatim podesiti težinu, npr. zakucavanja komentatora događaja i dužinu četvrtine (1-12 minuta) Pri izboru timova upoređuju se odnosi kroz četiri kategorije trojke (3 point) dvojke (2 point) oduzimanje lopti (stealing) i blokiranje (blocking) Sve je dato kroz skale sa crvenom ili zelenom bojom Što su skale zelenije to je tim bolji od protivnika u pomenutim kategorijama Ako ne želite da igrate ni sa jednim od ponuđenih timova možete kreirati sopstveni (Dream Team) menjajući igrače opcijom Trade Svaki igrač je detaljno obrađen po pitanju statističkih podataka a takođe je vrlo bitno dati im pravilnu poziciju u timu plejmejker/prvi bek (Point Guard) nisko krilo (Small Forward) centar (Centre), bek-šuter (Shooting Guard) i visoko krilo (Power Forward)





Teren se konfiguriše prema bojama/oznakama domaćeg tima (Home) ili se postavlja oznaka plejofa. Parket na kome se igra je urađen do poslednjih detalja (sveže je ispoliran!) tako da se ocrtava svaka senka igrača i svetlost reflektora Igrači su vrlo realno urađeni sa detaljnim senčenjem (kao u *NBA Live* Electronic Artsa' Divac ima bradu Rodman plavu kosu Pipen bradicu itd) tako da se u zumiranom modu mogu podrobno proučiti

Gledalište oko terena je takođe verno urađeno i sa pravilno ukomponovanim zvukom povećava realističnost simulacije Muzička podloga se sastoji iz jedne teme i mnoštva efektnih semplova (škripanje patika navijanje gledaoca prolazak lopte kroz mrežicu odbijanje lopte o parket itd) Šest pogleda na teren i igru su zastupljeni preko opcije Camera View U odbrani kontrolisani igrač ima osvetljeno okruglo polje ispod sebe

Glavnu poslasticu predstavlja voditeljevo sjajno komentarisanje svakog koša i prekršaja, ili usputnih komentara kada gubite (npr „*Da je ovo video igra, pritisnuo bih Reset taster*") Program poseduje izvrsnu bazu podataka sa imenima i nadimcima igrača (npr Karl „Mailman" Malone) koje voditelj izgovara pri svakom zanimljivom košu tj zakucavanju ili „cepelin" načinu pogotka uz obavezan replej scene u zumiranom modu

	Komande na džojpadu:	
	Odbrana	Napad:
Krug	oduzimanje lopte	dodavanje lopte
Kvadrat	zakucavanje	šut
X	prebacivanje kontrole igrača	dugo dodavanje
Trougao	pucanje na koš sa bilo koje tačke	šut
L1-R1	trčanje	trčanje

Što se tiče zvezda NBA lige kao što su Majkl Džordan (Michael Jordan), Šekil O'Nil (Shaquel O Neil) i Čarls Barkli (Charles Barkley), oni su od „Sonyja" očigledno tražili suviše visoke naknade za prava objavljivanja njihovih fotografija Ipak, lukavi autori ubacili su u igru pomenute košarkaše u njihove originalne timove i sa detaljnim statističkim podacima i mestom igranja ali pod drugim imenom i bez slike Njegovo Leteće Visočanstvo je pod imenom Roster Guard na poziciji Shooting Guard u postavi „Čikago Bulsa", Šekil je Roster Center (pozicija Centra) u „Orlando Medžiku", dok je Barkli Roster Forward u „Fenix Sansu"

I pored ove male prevare, *Total NBA '96* nema baš potpuni „totalitet" zbog sitnih propusta Prilikom selekcije plejofa ne postoji realan odabir broja utakmica 3-4-4 već je dat u drugim ciframa (5-7-7!). Za neke igrače nedostaju slike dok manji broj igrača ima slike iz starih timova i sa starim dresovima

Branislav BABOVIĆ

ŽANR: sportska simulacija

PLATFORMA: Playstation

MEDIJUM: 1 kompakt disk

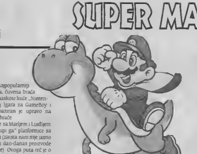
93

Izuzetni tehnički detalji i mogucnost igranja 10 igrača

Haotična kotrola u odbrani

SUPER MARIOKART

Opisi



Poznato je da su najpopularniji likovi video igara, čuvena braća Mario, ujedno i maskote kuće „Nintendo". Najveći broj igara za GameBoy i SNES konzole baziran je upravo na avanturama ove složne braće.

Na sreću, nisu sve igre sa Marijem i Luđijem stupidne „pregazi i pokupi ga" platformice sa krajnje ubudalom idejom (zaista nam nije jasno šta tera programere da i dan-danas proizvode toliko šablonizovane igre). Ovoga puta reč je o vrlo zanimljivoj trkačkoj arkadi koja je van naših granica svojevremeno doživela veliku popularnost.

Super Mariokart datira još od 1992. godine, kada je u Japanu svetlo dana ugledala prva verzija igre. Mi smo na test dobili američku verziju kertridža koja, na sreću, ne zahteva adapter i upravo ta verzija kruži našim tržištem.

Pre početka igre treba se odlučiti za broj igrača i tip takmičenja. Za početak je preporučljivo provozati nekoliko krugova sa vremenskim ograničenjem gde nema protivnika, jer se tako najbolje navikne na malo čudne kontrole i samo izvođenje. U Time Trial opciji takođe možete provozati sve staze u igri i tako se još bolje spremiti za pravi izazov koji donosi Grand Prix takmičenje.

Nakon izbora likova (svi su poznati iz igara sa Mariom, a tu je i majmun Donki) treba se odlučiti za jedno od tri ponuđena takmičenja. Svako ima po pet staza koje se najviše razlikuju po težini i ambijentu. Neke od staza su opasnije, jer postoji mogućnost sletanja i drugih vrsta havarija koje znatno usporavaju trku. Sem toga, svaka staza ima karakterističnu zvučnu podlogu.

Kontrola kartinga je jednostavna, ali ne i siromašna. Komande su sledeće: 'B' - gas, 'Y' - kočnica, 'L' ili 'R' - skok, 'X' ili 'Select' - pogled unazad (samo u modu za jednog igrača, kada se na donjem ekranu pojavi „retrovizor"), 'A' - korišćenje predmeta u inventaru. U vezi sa poslednjom funkcijom treba da naglasimo potrebu da sakupljate sve korisne stvarčice koje iskrsnu u toku vožnje (najlakše je prelaženjem preko polja sa znakom pitanja). Ti dodaci kasnije mogu biti korisno upotrebljeni za, naprimer, onesposobljavanje protivnika ili dobijanje na brzini.

Primarni cilj svake trke je domoći se cilja u jednom komadu, po mogućstvu na što boljem mestu, kako biste zaradili preko potrebne bodove i svaku sledeću trku startovali sa boljeg mesta.

S obzirom da igra nije previše sveža, ne treba kuditi malo lošiju grafiku i oskudniji zvuk. Naprotiv, svakako je treba proigrati, naročito ako imate kraj sebe (ne)sportski nastrojeno društvo, raspoloženo za besomučnu jurnjavu sa simpatičnim životinjicama. I ne dajte se zavarati „dečjim" izgledom igre, za veći uspeh treba se itekako pomučiti.

G. J.

Kertridž ustupio „Beosoft"

ŽANR: auto-moto simulacija

PLATFORMA: SNES

MEDIJUM: 1 kertridž

79

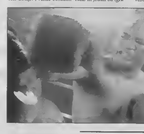
Izuzetna atmosfera, jednostavne komande i raznolikost pejsaža.

Tehnička zastarelost i slaba preglednost staze

FOREMAN FOR REAL

Onima koji bar malo prate boks ili sportsku štampu ime Džordža Foremana nipošto nije nepoznato. Bivši šampion je, eto, zaslužio da jedna „Acclaimova" igra ponese njegovo ime, dok će sadašnji šampion Tajson, po svemu sudeći, morati da se strpi.

Za opisivanje ove igre odlučili smo se najviše zbog specifične izrade koja se retko viđa u računarskim igrama. Pogled na aktere je sa strane, pod uglom od 45°, što ostavlja dobar utisak trodimenzionalnog prostora. I pored toga što je jedan bokser okrenut leđima a drugi licem, svaki udarac je vrlo uočljiv i verno obrađen. Tako ni jedan od igrača, razmatrajući preglednost borbe, nije ni u kakvoj prednosti.



U igri za jednog igrača postoje tri opcije kojima se može započeti egzibicioni meč, nova karijera ili turnir. Nama se naročito dopala opcija za izgradnju sopstvene karijere, gde kao mlad i neafirmisan bokser krećete stazom slave od same nule. Prvo treba izabrati nekog od ponuđenih boraca (nažalost, nije uneta opcija za definisanje sopstvenog lika), a zatim prebiti koske što većem broju protivnika i postati novi Roki Marcano (ako ne i sam Foreman). Jednostavno? Pa, ne baš...

Savete trenera pre meča shvatite kao božiju zapovest, jer on, za razliku od vas, poznaje protivnike i njihove taktike. U početku će svaki pokušaj improvizacije i kreiranja „sopstvenog stila" završiti sa gomilom vaših zuba u ringu. Prvo valja ovladati tehnikom, pa tek onda ići na egzibicije (sem ako se ne borite protiv neiskusnog prijatelja koji je neoprezno prihvatio da sa vama ukrsti džojped).

No, pre toga treba savladati pokrete. Jednu stalnu funkciju ima taster 'B' (ili strelica nagore) kojim se zatvara gard (odbrana), dok ostali tasteri mogu imati različite uloge, zavisno od toga da li je vaš borac okrenut leđima ili ne. Kombinacijom 'A' i 'C' tastera i strelica izvode se složeniji i jači udarci (kroše sa punim zamahom, duboki aperkat i dr.). Za nokaut je potrebno izvesti seriju čistih i snažnih udaraca (najbolje je započeti udarcima u telo), a za pobedu na poene treba imati bolji procenat efikasnosti (broj zadatih podeljen brojem primljenih udaraca) od protivnika.

U toku borbe 'Start' tasterom se otvara meni koji između ostalog omogućava uvid u procenat efikasnosti boraca – ko pobeđuje, a ko gubi. Borba se prekida biranjem opcije za bacanje peškira. Trenutna pozicija i status zapisuju se u obliku šifre koja se drugom prilikom može uneti u glavnom meniju. Time je omogućen nastavak započete karijere.

Za opis kvaliteta grafike nepotrebno je trošiti dragoceni prostor – podrazumeva se da je odlična. Animacije su u rangu „Acclaimovog" renomea i dosta podsećaju na *Mortal Kombat* serijal.

Ako mislite da u vama čuči veliki bokser, a roditelji su vam zabranili da se njime bavite nakon što ste komšijinom klincu prikačili 'šljivu' na oko, *Foreman For Real* pružiće vam sate i sate sjajne zabave i oduška.

Gradimir JOKSIMOVIĆ

Kertridž ustupio „DigiTech"

ŽANR: sportska simulacija

PLATFORMA: Mega Drive II

MEDIJUM: 1 kertridž

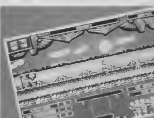
84

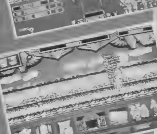
Odlična duel-igra sa prvoklasnom animacijom.

Na momente naporna muzika i nedostatak zvučnih efekata

Hillsea Lido

U izdanju „Vulcan Softwarea" tvorca prve govorne avanture za Amigu – **Valhalla** i simpatične logičke zavrzlame **Time Keepers** (za koju se nedavno pojavio data-disk sa ogromnom količinom novih misija), izašla je i prva upravljačka (menadžerska) simulacija koja po postavci dosta podseca na „Bullfrogov" *Theme Park*.





Na početku igre dobijate 20 m plaže i prikladno šetalište, kao i potpuno vlasništvo nad malenim obalskim pozorištem. Vaše vlasništvo možete proširiti najviše do 200 m. Takođe dobijate milion kredita da biste otpočeli posao. U donjem delu glavnog ekrana se nalaze ikone preko kojih se vrši kontrola nad igrom (sleva udesno): „Morski snovi Ltd." („Seadreams Ltd."), „Srecna zaliha Ltd." („Stockhappy Ltd") Banka, Teatar, „Obični poslovi", Plaža (preko koje menjate pogled sa šetališta na plažu i viceversa) i ljudi.

„Morski snovi Ltd." ikona služi za kupovinu svih mogucih radnji koje se postavljaju na šetalištu ili plaži. Katalog koji prodavac nudi prelistavate kliktanjem miša na njegovu ruku. Svaka strana vam daje opis radnje i prikladnu sliku. Ako želite da kupite neku prodavnicu (ili možda brodić) jednostavnim klikom na svežanj novčanica (i uz prigodan osmeh prodavca) i prenošenjem u skalu u donjem delu ekrana dobijate je u vlasništvo. Više teritorije (plaže) se kupuje klikom na gomilu peska na istom ekranu. Na glavnom ekranu, selekcijom neke od kupljenih prodavnica ili broda određujete cene zaliha ili vožnji, kao i plate zaposlenih. Da je prodavac ili neki drugi službenik srećan prihodima videćete po popunjenosti žute skale. Ukoliko je skala popunjenija, zaposleni čovečuljak će biti ljubazniji prema mušterijama. Bela skala pokazuje koliko vam je čista radnja ili neki drugi objekat. Popravljanje ili čišćenje objekta vrši se klikom na ikonu sa odvijaćem ili četkom u desnom delu ekrana.



Nabavku materijala za prodaju (razglednice, baloni i druge letnje sitnice) nabavljate preko ikone „Srećna zaliha Ltd." Svu robu i cenu dobijate klikom na ikone. Posle određivanja količine, klikom na telefon naručujete robu i ona kamionom stiže da vaših prodavnica.

Ikona sa bankom vam pruža uvid u trenutno finansijsko stanje vaše firme. Pozorište vam omogućava najveće prihode. Ovde možete rezervisati (bukirati) poznatu zvezdu koja će gostovati subotom uveče u vašem pozorištu. Što više platite za muzičare (po- znati sistem) više ljudi će doći zbog njihove popularnosti da ih gleda. U subotu, program vas automatski prebacuje u pozorište gde zajedno sa gledaocima (i njihovim novčanicima) gledate predstavu.

„Obični poslovi" ikona vas uvodi u ekran na kome su poslovi vezani za šetalište na levoj i za plažu na desnoj strani. Klikom na svakog iznajmljenog službenika možete saznati više o njemu. Đubretar (Refuse Specialist) čisti šetalište ili plažu i to održava posetioce sretnim. Sakupljač para (Cash man) skuplja sve prihode iz vaših objekata i stavlja ih na vaš račun u banci. Obezbeđenje (Wideboy Securities) je korisno u čuvanju plaža od napasnika i zaštiti sakupljača od mogućih lopova. Reklamni agenti (Advertisers) su vrlo korisni u rasturanju propagandnog materijala i ohrabrivanju ljudi za dolazak u vaše pozorište, Spasilac (Lifeguard) brine za živote nepažljivih plivača.

Kada izaberete ikonu sa nacrtanim ljudima i kliknete mišem na nekog od njih na glavnog ekranu, dobijate statističke podatke o njihovim prohtevima: nivou šećera, gladi, žeđi i željom za nekim od drugih proizvoda koje imate u vašim prodavnicama.

Povremeno se pojavljuje inspekcija koja vas može novčano nagraditi ili vam naplatiti kaznu (zbog nehigijenskih uslova rada ili kvara na brodicu). Kao i ostale igre „Vulcan Softwarea" i ovom dominira šarmantni humor. Likovi su crtani u karakterističnom stilu, a grafika je šarena i dopadljiva za jednu menadžersku simulaciju. Ono što je vrlo čudno je manjak zvuka. Osim par pristojno urađenih efekata, muzička podloga je vrlo siromašna. Pošto je igra idealna za letnje noći i pretežno je lakog karaktera, može se zaboraviti ovaj propust.

Branislav BABOVIC

ŽANR: upravljacka simulacija

PLATFORMA: Amiga 500/1200

MEDIJUM: 2 flopi diska

82

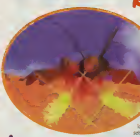
Kvalitetna simulacija sa jednostavnim rešenjima

Radi samo na Amigama sa ECS čipovima.

Opisi

Warhawk

Red Mercury Mission



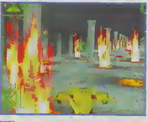
Ideja o vožnji futurističke svemirske letilice koja služi za tamanjenje svega što se miče nije ništa novo na tržištu softvera. Ipak, napraviti igru sa 30 fps (frames per second) i potpuno glatkom animacijom tokom kretanja nije česta pojava. Sve to donosi nova igra „Sony Computer Entertaimenta", upakovana u CD sa nazivom Warhawk.

Radnja se događa u budućnosti, gde je ljudska civilizacija po ko zna koji put ugrožena od strane poganih vanzemaljaca koji žele apsolutnu dominaciju nad galaksijom. Njihov lider Krell sa planete koja pripada Federaciji crpi u ogromnim količinama rudu zvanu Crveni Merkur sa kojom se sem dobrog goriva, može napraviti i odlično oružje za osvajanje vaseljene. Pošto su svi pokušaji da se pokori dotični gospodin propali i velik broj letilica uništen, federacija šalje svoju poslednju nadu – supermoćni svemirski brod, sa dva poslednja pilota koji pre aktiviranja atomskog oružja moraju da pobede negativca (i njegovu armadu).

Pomalo bljutav scenario obogaćen ipak izuzetnim grafičkim mogućnostima doneće svakom igraču puno zabave. Pre svake od šest ogromnih misija sledi digitalizovani filmski insert gde komandant detaljno objašnjava (5-10 minuta) dvojici pilota cilj svake misije i opasnosti koje ih očekuju. U suštini, na svakom nivou potrebno je sakupiti šest kanistera sa rudom i potamaniti što više neprijatelja. Njih ima više nego što biste voleli, sa Glavonjama na kraju svakog nivoa ili zagonetkama značajnim za ostatak misije. Sve to ne bi bilo toliko teško da su protivnici dosadne smetalice ali „ne lezi vraže", programeri su se potrudili da im daju visok stepen razmišljanja (da ne kažem varanja) pa se nekih nećete moći „otresti" duži vremenski period. Uništavanje vanzemaljskih instalacija za dobijanje rude na pustom i opasnom svetu, obezbeđeno je arsenalom koji *Ratni Soko* može da ponese sa sobom.



- **Rocket missiles** – „obične" raketice slabije oružje, odnosno treba ih više za postizanje željenog efekta. Dolaze u paketu od 100 komada i prikupljanjem dodataka im se može povećati razorna moć (kao i ostatku arsenala).
- **Lock-ons** – snajper na ekranu locira neprijatelja i lako pronalazi metu. Pakovanje 32 rakete.
- **Swarmers** – navođene rakete, ali pri jednom ispaljivanju izleće pet projektila koji većinu protivnika pretvaraju u zadimljenu hrpu beskorisnog gvožđa. Njihova količina je 24 komada.
- **Flash bomb i Nuke bomb** – Prva ima najrazorniju moć od celog arsenala, uništavajući sve protivnike na ekranu. Druga ima primenu kod miniranja velikih čudovišta i svemirskih tvrđava.



Upotreba radara u desnom uglu ekrana može vas, sem navođenja do neprijatelja, spasiti od iznenadnih napada istih. Energija je izražena preko štitova kojima je letilica obložena i nestankom jednog od njih (po jedan na sve četiri strane) izlažete se opasnosti gubljenja jednog od tri siromašna života dodeljenih u igri. Situacija se može poboljšati sakupljanjem energetskih kugli „na terenu".

Muzika u igri je vezana za kontekst događaja. Dok kružite po mračnim tunelima tvrđava, muzika „ježi kožu", a kad vas pogodi prva raketa postaje više vezana za samu akciju. Za svaku od misija je karakteristična drugačija muzička tema. Semplovi koji prate efekte su tako detaljno urađeni, da ćete imati utisak da rakete lete po vašoj sobi. Tehnička karakteristika igre kojoj se treba diviti je grafika. Neki detalji su toliko verno urađeni da podsećaju na snimak sa neke druge planete (odsjaj vode i vatra na Canyon i Volcano nivou).

Ciljni zadatak posade je poseta Krellu zatvorenom u svom habitatu na poslednjem nivou. Da li ćete uspeti da vidite kraj – zavisi samo od vas.

Branislav BABOVIĆ

CD-ROM ustupio „Exit Production"



Korisne šifre:

2 ■■●✖▲✖●▲
3 ✖▲▲✖✖●●■
4 ●■■●●✖▲●
5 ■✖✖●■●▲✖
6 ▲✖▲■●✖●●
Thor Mode (9999 Flash bombi) ■●■■▲✖▲▲
Kali Mode (poboljšana oružja) ✖●●■✖▲●▲

ŽANR: pucačka igra
PLATFORMA: Playstation
MEDIJUM: 1 kompakt disk

8

Grafika i animacija ostavljaju bez daha

9

Još jedna igra gde se leti, leti, leti i puca, puca, puca

Svet IGARA nagrađuje

CD-ROM igre najsrećnijim čitaocima

Firme „Virgin Interactive Entertainment", „Infogrames Multimedia", „Epic MegaGames" i „U.S. Gold" spadaju među najpoznatije softverske kuće koje proizvode i distribuiraju video igre.

U.S. GOLD

EPIC — Virgin INTERACTIVE entertainment — INFOGRAMES

Ovom prilikom poklanjamo nekoliko njihovih CD-ROM igara. Od „Virgina" Indy Car Racing 2 i The Terminator: Future Shock; od „Infogramesa" Asterix: Caesar's Chalenge, Marco Polo i A4 Network$; od „Epic MegaGamesa" Tyrian i Radix: Beyond The Void; od „U.S. Golda" Lion.



Ime i prezime ______________________

Ulica i broj ______________________

Mesto i poštanski broj ______________________

Vaš zadatak je da kupon popunite čitko, štampanim slovima i pošaljete na adresu: „Svet kompjutera" (za nagradnu igru), Makedonska 31, 11000 Beograd, tako da stigne najkasnije do 1. avgusta 1996. godine. Imena srećnih dobitnika objavićemo u septembarskom broju „Sveta kompjutera".